

GURPS®

Quarta Edição

MISTÉRIOS



POR LISA J. STEELE

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

MISTÉRIOS



Escrito por **LISA J. STEELE**

Editador por **ALAIN DAWSON** e **SCOTT HARING**

Material Adicional por **ALAIN H. DAWSON**, **ROBERT O'CONNOR**,
HEATHER OLIVER, **SEAN PUNCH**, **WILLIAM H. STODDARD**,
JONATHAN TURNER, e **HANS-CHRISTIAN VORTISCH**

Arte da Capa e Ilustrações por **BOB STEVLIC**

ISBN 1-55634-817-4



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

STEVE JACKSON GAMES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4	Formato Investigação Policial (Procedural)	23	Percepção: O Que Uma Testemunha Sabe?	46
Sobre a Autora	4	Formato Suspense (Thriller)	24	Modificadores de Teste de Sentido	47
Sobre o GURPS	4	Cenas	24	Memória: O Que Uma Testemunha Lembra?	49
1. O CRIME IMPERFEITO	5	Cenas Improvisadas	25	Quão Confiável é o PdM?	49
ALGUMAS REGRAS BÁSICAS	5	Criando Problemas	26	Fazendo as Pessoas Falarem	50
Mistérios Não São		Escondendo Pistas	27	Cúmplices	51
Como a Vida Real	5	A CONFRONTAÇÃO	27	REGRAS EXPANDIDAS DE	
Mistérios em RPG Não		Discursos na Sala de Estar	28	INFLUÊNCIA E REAÇÃO	53
São Como Livros	6	No Covil Sob a		Trabalhando Com a Polícia	54
Mistérios em RPG Não São Como		Mira de Uma Arma	28	Modificadores Opcionais para Testes de Habilidade	54
Outras Aventuras de RPG	6	Na Sala de Interrogatório	28	do Investigador	54
PRINCÍPIOS DE DESIGN	7	A Resposta do Vilão	29	Detectando Mentiras	55
Simplifique!	7	A Resolução	29	Interações Subsequentes	56
Gerenciamento de Informações	7	2. “UM POUCO DE BARRO AVERMELHADO...”	30	Usando Perícias Sociais em PdJs	56
O Caminho da Menor Resistência	8	INVESTIGAÇÕES DE HOMICÍDIO	30	4. JURAMENTOS E ORDÁLIOS — MISTÉRIOS EM BAIXA TECNOLOGIA	57
Conselhos para Escritores	8	Descrevendo a Cena	30	MISTÉRIOS DE BAIXA TECNOLOGIA	57
Gerenciamento de Informações:		Cenas do Crime e Criminosos	31	O Investigador	57
Um Exemplo	8	Causa, Mecanismo e		de Baixa Tecnologia	57
UMA TAXONOMIA DO ASSASSINATO	9	Modo da Morte	32	Detetives Amadores	58
Formato	9	Hora da Morte	32	Adaptação Enredos	59
Matar ou Não Matar?	9	Homicídio ou Suicídio?	32	A Cena do Crime	59
Combinando o Mistério		Ciência Forense		de Baixa Tecnologia	59
e Personagens	11	Dramática vs. Realista	33	Outros Lugares e Épocas	59
Estruturas de Enredo	13	Causas de Morte	33	A Investigação	60
Aventuras Individuais e Campanhas	13	Descarte de Corpos	34	de Baixa Tecnologia	60
O Fracasso é Uma Opção?	14	Identificando um Corpo	37	Por Que Não Posso Inventar Impressões Digitais?	60
Existe um Atalho?	15	Outras Evidências na Cena do		O Veu da Noite	61
BASTIDOR PROFUNDO:		Crime	38	A Confrontação	62
A HISTÓRIA DO CRIME	15	Ao Mestre:		Fofoca	62
O Adversário	16	Mecânicas de Jogo	40	Investigações Disfarçadas	63
A Marca de Caím	16	INVESTIGAÇÕES NÃO HOMICIDAS	40	Punição	64
A Pessoa Menos Provável	17	Furto	41	Exemplo de Organização:	
A Vítima	18	Incêndio Criminoso	42	A Inquisição	64
Coadjuvantes	18	Sequestro e Chantagem	43	Exemplo de Organização:	
Assassinando as Vítimas	18	3. A MANEIRA MAIS FATÍDICA DE REVELAR	44	Capturadores de	
O Gancho	19	TESTEMUNHAS	44	Ladrões Vitorianos	65
A Cena de Abertura	20	Solucionando Mistérios	44		
EM BUSCA DA AVENTURA:		Lidando Com a Cena de Diálogo	45		
A HISTÓRIA DA INVESTIGAÇÃO	21	Quem é uma Testemunha?	46		
Usando o Formato Escolhido	21				
Os Grandes Mistérios	21				
Formato Aconchegante (Cozy)	22				
Formato Duro (Hard-Boiled)	22				

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Assistente de Edição **GURPS** ■ JASON “PK” LEVINE
Gerente de Produção **GURPS** ■ STEVEN MARSH
GURPS FAQ a Cargo de ■
VICKY “MOLOKH” KOLENKO

Diretor Executivo ■ PHILIP REED
Diretor de Criação ■ SAM MITSCHKE
Diretor de Operações ■ SUSAN BUENO
Gerente de Produção ■ MONICA STEPHENS
e SABRINA GONZALEZ
Artistas de Produção ■ JUSTIN DE WITT
e ALEX FERNANDEZ

Editor Executivo ■ MIRANDA HORNER
Diretor de Marketing ■ RHEA FRIESEN
Diretor de Vendas ■ ROSS JEPSON
Gráfica ■ MONICA STEPHENS
e MIRANDA HORNER
Design de Página ■ PHIL REED
e JUSTIN DE WITT

Checamagem de modelos: Devin Ganger e Brian Hogue

Testadores: Bill Collins, Robin Holly, John Perreault, Andrew Wardell, Viola Wardell, e Allen Wilkins

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. Pyramid e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Mistérios** é copyright © 2005, 2017 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.



5. O DETETIVE MODERNO66

MISTÉRIOS MODERNOS	66
O Investigador Moderno	67
Adaptação de Enredos	67
A Cena do Crime Moderna	68
A Investigação Moderna.....	69
Posso Inventar Impressões	
Digitais Primeiro?	70
Confrontações	71
Investigadores de Defesa	71
“Só Falo na Presença do	
Meu Adeogado”	72
Punição	73
Exemplo de Organização:	
A Agência Pinkerton	73
MISTÉRIOS DE	
FICÇÃO CIENTÍFICA	74
O Investigador	
de Ficção Científica	75
A Cena do Crime	
de Ficção Científica	75
Adaptação de Enredos	75
“Como Você Sabe, Bob...” —	
Os Perigos da Explicação.....	76
A Investigação	
de Ficção Científica	76
Bio-Tech e Outros	
Livros de Gênero	76
1984 e o Fim da Privacidade.....	77
Confrontações	78
Perspectivas Alienígenas.....	78
Exemplo de Organização:	
Universal Seguros.....	79
CRONOLOGIA	79

6. MISTÉRIOS PARANORMAIS..82

MISTÉRIOS DE FANTASIA.....	82
O Investigador de Fantasia	82
A Cena do Crime de Fantasia	83
Technomancer	83
Adaptação de Enredos	83
Evidência de Magia	84
Investigações Usando a Magia ...	84
Modificadores de Tempo	85
Interrogando os Mortos	85
Mágicas e Perícias	86
Confrontações Mágicas.....	86
Deuses dos Ladrões e Segredos	87
Punições de Fantasia.....	87
Exemplo de Organização:	
Guilda dos Localizadores.....	88
COMPÊNDIO DE MÁGICAS	
ÚTEIS DO GURPS	89
Para Investigadores	89
Para Criminosos	90
MISTÉRIOS DE HORROR.....	92
O Investigador de Horror.....	93
A Cena do Crime de Horror	93
Adaptação de Enredos	93
Caça a Monstros	94
Monstros como Investigadores	94
O Cthulhu Tem	
Impressões Digitais?	95
Confrontando Monstros.....	95
Encerramento	96
Exemplo de Organização:	
Divisão de	
Investigação de Dana	96

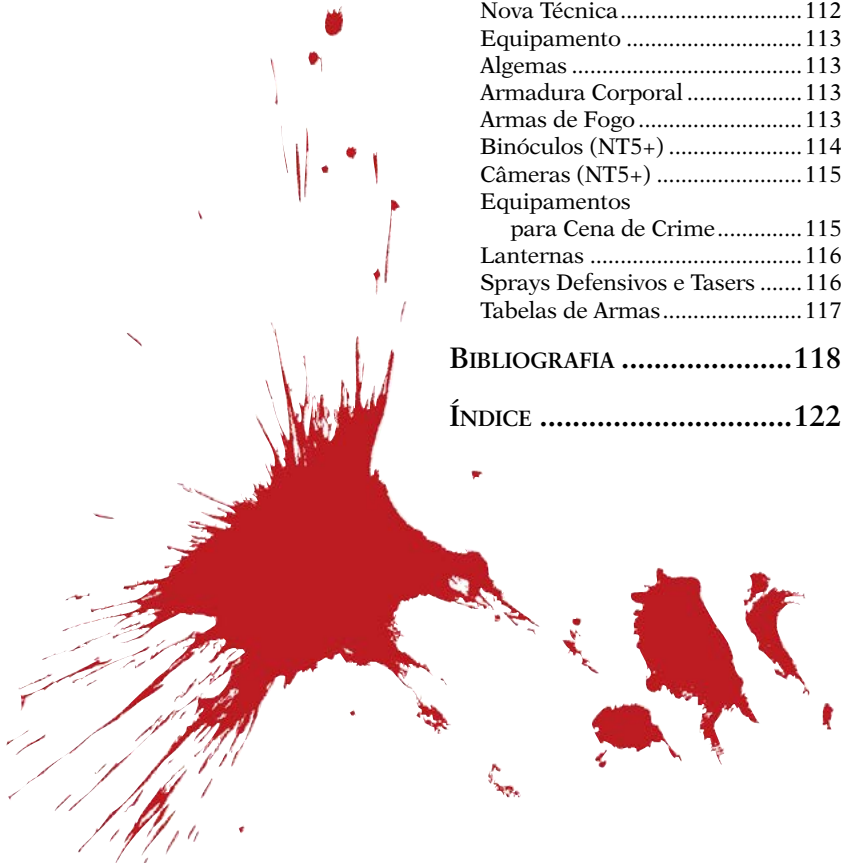
MISTÉRIOS PSÍQUICOS.....	97
Mistérios de Super-Heróis	98
Investigadores Psíquicos.....	98
Cenas do Crime Psíquicas.....	98
Investigando Psis	98
Adaptação de Enredos	99
Confrontações	99
Exemplo de Organização:	
Psi-nvestigadores Públicos	
da Estação Tau.....	99

7. PERSONAGENS100

DETETIVES PARTICULARES	
E POLICIAIS	100
CONCEITOS DE PERSONAGEM	101
Advogado de Defesa	101
Mais um Dia,	
Mais um Cadáver	101
Detetive Durão	102
Detetives Nada Tradicionais	102
Detetive Genial.....	103
Detetive Policial	103
Especialista	104
Inspetor de Incêndio	104
Legista	105
Mago Investigador.....	105
O Pirralho Intrrometido	106
Psi Particular.....	106
VANTAGENS,	
DESVANTAGENS, E PERÍCIAS	107
Vantagens	107
Desvantagens	108
Perícias	110
Nova Vantagem.....	112
Nova Técnica.....	112
Equipamento	113
Algemas	113
Armadura Corporal	113
Armas de Fogo	113
Binóculos (NT5+)	114
Câmeras (NT5+)	115
Equipamentos	
para Cena de Crime.....	115
Lanternas	116
Sprays Defensivos e Tasers	116
Tabelas de Armas.....	117

BIBLIOGRAFIA118

ÍNDICE122



INTRODUÇÃO

“Sim, sou eu, Bala Traçante. Eu tenho oito balas em mim. Uma é de chumbo e as outras são de uísque. A bebida me carrega, e eu carrego um revólver. Sou um detetive particular.”

— Calvin, *Tem Alguma Coisa Babando Embaixo da Cama*

No seu cerne, os mistérios são sobre a busca do homem pelo conhecimento — algo está oculto e deve ser descoberto. A ordem deve ser restaurada. A honra e a integridade devem ser mantidas apesar da corrupção e da indiferença. Os mistérios são sobre a resolução de quebra-cabeças. Razão, lógica e perseverança permitem que os investigadores triunfem sobre os esquemas mais inteligentes e os enganos mais sombrios de um criminoso.

Esse impulso universal para encontrar a verdade é o que torna os mistérios tão atraentes e também o que os torna tão compatíveis com todos os tipos de cenários. **GURPS Mistérios** mergulha no gênero de mistério, mostrando como estruturar uma campanha

de mistério ou sobrepor um enredo de mistério a uma campanha existente de qualquer tipo.

Uma aventura misteriosa faz parte da magia do palco. Ele funciona por prestidigitação. O público, ou neste caso, os jogadores, espera ser enganado — pelo menos por um tempo. **GURPS Mistérios** revela alguns dos truques clássicos. Ele explica por que alguns truques que funcionam para escritores de mistério não funcionarão para MJs e quais ferramentas os MJs têm que os escritores não têm. Ele também descreve desafios específicos inerentes à condução de jogos de mistérios de baixa tecnologia, modernos, de ficção científica e paranormais, e ferramentas específicas que os MJs podem usar em cada um desses cenários.

Para os jogadores, **Mistérios** explica como retratar investigadores experientes. Ele descreve a ciência forense moderna e as teorias modernas sobre entrevistas e interrogatórios, bem como métodos investigativos de baixa tecnologia, mágicas que podem ajudar ou atrapalhar uma investigação, o uso de

psiquismo em mistérios e muito mais. Esteja você interpretando um especialista forense, um detetive genial, um garoto intrometido ou um detetive particular bem rodado, há algo aqui para você.

Então coloque os pés em cima da mesa e vamos ver quem entra pela porta.

SOBRE A AUTORA

Lisa J. Steele é uma advogada de defesa criminal e autora baseada em Massachusetts. Ela é vice-presidente do Comitê de Provas Forenses da Associação Nacional de Advogados de Defesa Criminal (NACDL). Ela representa clientes acusados de crimes que vão desde pequenos delitos de trânsito até homicídio culposo. A Sra. Steele é autora de vários artigos legais sobre defesa criminal, **GURPS Polícia**, e *Fief*, da White Rose Publishing. Ela é autora colaboradora de *Dark Ages: Europe* e *Spoils of War*, da White Wolf. Seus interesses pessoais variam de ficção científica a economia, história medieval e armas de fogo.

Sobre o GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua, um envelope selado e autoendereçoado toda as vezes que você nos escrever! Nossos recursos online incluem:

Pirâmide (www.sjgames.com/pyramid/). Nossa revista online inclui novas regras e artigos do **GURPS**. Ele também abrange *Dungeons and Dragons*, *Traveller*, *World of Darkness*, *O Chamado de Cthulhu* e muitos outros jogos importantes — e outros lançamentos de Steve Jackson Games como *In Nomine*, *Illuminati*, *Car Wars*, *Toon*, *Ogre Miniatures* e muito mais. Os assinantes do *Pyramid* também têm acesso a arquivos de teste de jogo online!

Novos suplementos e aventuras. O **GURPS** continua a crescer, e nós vamos ficar felizes que você saiba o que está chegando de novo. Para um catálogo atual, envie-nos um envelope selado de tamanho Legal, ou apenas visite www.warehouse23.com.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras **GURPS**, ajuda em jogos, e apoio que não está disponível em nenhum outro lugar! Basta acessar www.sjgames.com/e23/.

Errata. Todo mundo comete erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Atualização de folhas de erratas para todas as versões de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site.

Contribuição do jogador. Valorizamos seus comentários, para novos produtos, bem como impressões atualizadas de títulos existentes!

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, P&R, e muito mais. O **GURPS** também tem seu próprio grupo Usenet: rec.games.frp.gurps.

GURPSnet. Esta lista de e-mail hospeda grande parte da discussão online do **GURPS**. Para participar, acesse www.sjgames.com/mailman/listinfo/gurpsnet-l.

Referências de Páginas

As regras e estatísticas deste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico**, Quarta Edição. Qualquer referência de página que comece com um MB refere-se ao **GURPS Módulo Básico** — por exemplo, pág. MB102 significa página 102 do **GURPS Módulo Básico**, Quarta Edição. Referências de páginas que começam com CI indicam **GURPS Compendium I**, aquelas que começam com CII indicam **GURPS Compendium II**. Outras referências são BIO para **GURPS Bio-Tech**, C para **GURPS Polícia**, CV para **GURPS Covert Ops**, G para **GURPS Grimório**, H para **GURPS Horror**, HT para **GURPS High-Tech**, M para **GURPS Magia**, AM para **GURPS Artes Marciais**, MF para **GURPS Modern Firepower**, P para **GURPS Psiquismo**, VE para **GURPS Viagem Espacial**, SPI para **GURPS Spirits**, T para **GURPS Technomancer**, UN para **GURPS Undead**, UT para **GURPS Ultra-Tech** e UTT para **GURPS Ultra-Tech 2**. Todas essas referências de suplementos são de livros da Segunda e Terceira Edição.

CAPÍTULO UM

O CRIME

IMPERFEITO

1

"Uma pessoa que está cansada do crime está cansada da vida."

– Horace Rumpole,
Rumpole do Bailey

Então você quer conduzir uma aventura misteriosa em um RPG? Vamos começar com as más notícias; vai dar muito trabalho preparar e conduzir a sessão. No entanto, se for feito corretamente, valerá a pena. Todo esse esforço será recompensado com uma aventura gratificante e incomum que desafiará a inteligência de seus jogadores, estimulará suas imaginações, e os deixará com vontade de mais.

Este capítulo ajudará você a evitar muitas das armadilhas óbvias e a organizar suas ideias em uma aventura interessante. Os capítulos subsequentes fornecerão informações técnicas, mecânicas de regras, ideias específicas para cenários, e modelos de personagens e equipamentos.

Este capítulo contém diretrizes essenciais sobre como estruturar uma aventura de mistério. Ele vem em primeiro lugar porque estabelece algumas bases vitais para os MJs. Os jogadores podem pular este capítulo e começar com o Capítulo 2. As aventuras de mistério são mais divertidas quando truques e distrações do Mestre surpreendem.

A aventura de mistério se encaixa em qualquer cenário e pode ser usada com praticamente qualquer grupo de jogadores e personagens. Você pode usar a ideia básica de inúmeras maneiras: há mistérios de quebra-cabeças, mistérios de ação, mistérios engraçados, mistérios sombrios, mistérios aterrorizantes, mistérios de alta tecnologia, mistérios de baixa tecnologia, mistérios históricos, mistérios psicológicos, mistérios científicos, mistérios de computador... tantos mistérios quanto há cenários. O que todos têm em comum é uma das ideias centrais mais poderosas da narrativa: algo está escondido e deve ser descoberto.

ALGUMAS REGRAS BÁSICAS

Sua preparação começa bem antes de você realmente começar a planejar a aventura. Você precisa começar com algumas "pegadinhas" básicas que não são necessariamente óbvias, mesmo para MJs experientes.

MISTÉRIOS NÃO SÃO COMO A VIDA REAL

Você pode se inspirar em crimes da vida real. Os tabloides, os jornais e a seção de Crime Verdadeiro de sua biblioteca local ou livraria fornecerão histórias de crime e punição diariamente.

Mas é só até aí que você deve ir. O gênero de mistério — por boas razões — desenvolveu um conjunto poderoso de convenções que não têm nada a ver com o realismo, mas têm tudo a ver com as exigências do drama. Se você violar essas convenções, terá mais dificuldade em criar uma aventura satisfatória. Aqui estão algumas das mais importantes:

Um mistério tem um adversário digno. Os criminosos reais geralmente não são dramaticamente interessantes. Seus crimes, embora chocantes e trágicos, não são difíceis de resolver. As pessoas

reais raramente usam cronogramas falsos elaborados, álbis elaborados ou venenos astutos; se pensam em encobrir algo, geralmente apenas tentam evitar testemunhas e impressões digitais. Até mesmo assassinos em série tendem a ser figuras solitárias e marginais com histórias de abuso infantil e doenças mentais, não gênios carismáticos como Hannibal Lecter.

Em uma história ou jogo de mistério, isso é uma receita para o anticlímax. O crime em si pode ser impulsivo ou meticulosamente planejado, mas resolvê-lo deve ser uma verdadeira conquista.

Um mistério é racional. Os crimes reais estão cheios de incertezas e pontas soltas. Na realidade, se houver uma mancha de terra do jardim no tapete perto do corpo, pode ter sido trazida pelo cachorro da família e não ter nada a ver com nada. Será colocada em um saco de evidências e submetida a alguma análise rotineira, que provavelmente não revelará nada.

Em um mistério clássico, essa mancha provavelmente está lá por um motivo. Se não estivesse, o autor não teria mencionado. (No mínimo, se a mancha for uma pista falsa, o detetive terá uma chance justa de deduzir que não é importante.) Como MJ, você precisa usar

o mesmo princípio. Sim, isso é pensar meta-jogo — e você deve usar! Encher a cena do crime descrevendo detalhes aleatórios e sem importância é realista, mas deixará os jogadores entediados e frustrados quando cada pista não levar a nada.

Um mistério tem uma resolução definitiva, em que as pontas soltas são amarradas. O sistema de justiça do mundo real é complexo e lento. Criminosos podem fazer acordos com a polícia e promotores para penas mais leves. Pode levar meses, às vezes anos, para levar um caso complexo a julgamento. Detetives reais têm que justificar seus métodos e conclusões para jurados enquanto são interrogados por um advogado habilidoso. Mesmo após uma condenação, um criminoso pode contestar o trabalho do detetive em tribunais de apelação e processos de *habeas corpus* por anos a fio. E algumas perguntas podem nunca ser respondidas.

No final de uma história de mistério, em contraste, o investigador geralmente não tem dúvidas sobre a culpa do vilão. O castigo do criminoso é quase certo. De qualquer forma, isso está além do escopo da trama, que é completamente e satisfatoriamente cumprida ao desmascarar o vilão.

MISTÉRIOS EM RPG NÃO SÃO COMO LIVROS

Você também pode usar romances de mistério, filmes e programas de televisão como inspiração. Existem milhares de romances de mistério em sua biblioteca local, livraria ou sebo. Se você tiver uma grande seleção de canais de televisão, provavelmente poderá encontrar um programa de mistério sendo exibido a qualquer hora do dia. Essas histórias são um tesouro de reviravoltas na trama, cenários e personagens interessantes. Use-os sem reservas para suas aventuras, especialmente os menos conhecidos. Mas lembre-se de que você não tem controle autorial sobre os investigadores PdJs. Isso faz uma diferença enorme no que você pode esperar conseguir. Aqui estão algumas coisas que você precisa lembrar:

O autor de mistério e o leitor estão em lados opostos. Assim como a plateia em um show de mágica, o leitor de mistério começa o livro esperando ser enganado, mas esperando descobrir o truque. A plateia segue ao lado do investigador enquanto ele desvenda o crime e tenta resolver o caso pelo menos tão rapidamente quanto o investigador. Se o leitor descobrir o criminoso poucas páginas após o crime, geralmente se sentirá desapontado. Se, por outro lado, ele estiver totalmente confuso até o último capítulo — ou, melhor ainda, tiver certeza de si mesmo, mas acabar estando completamente errado — ele provavelmente ficará feliz e satisfeito!

Em um jogo, por mais surpreendente que possa parecer, o Mestre e os jogadores estão do mesmo lado. Você quer que seus PdJs resolvam o quebra-cabeça que você lhes deu e capturem o vilão. Se eles não conseguirem, não ficarão felizes, e você também não! É como executar uma aventura de combate em que os PdJs — sem culpa própria — estão em desvantagem, falham miseravelmente e fogem ou são mortos; todos se sentem tristes e decepcionados.

Ninguém gosta de falhar, mesmo que seja razoável que isso aconteça. Da mesma forma, ninguém gosta de ter que ficar sentado enquanto um PdM explica a solução que os jogadores não conseguiram entender. Além disso, um mistério tem a complicação particular de que os jogadores têm quase nenhum controle sobre a configuração; se a configuração não for justa, eles vão culpá-lo, e provavelmente com razão.

Mistérios escritos são muito mais complicados do que qualquer RPG jamais pode ser. O autor de mistério pode contar com a atenção total do leitor ao longo

do livro. Ele pode fornecer um mapa e um elenco detalhado de personagens. Se o leitor estiver confuso, ele pode voltar algumas páginas e reler encontros-chave. Ele pode deixar o livro de lado para pensar refletir sobre o que leu. E ele vai gostar do livro mesmo que seja enganado, desde que seja enganado de forma justa.

Programas de televisão e filmes de mistério são muito mais simples; o espectador tem uma capacidade de atenção mais curta e não se espera que assista novamente a uma cena importante se ficar confuso. Ainda assim, o escritor de mistério na televisão pode e faz garantir que tudo o que precisa ser esclarecido seja esclarecido, que todos os coadjuvantes sejam fáceis de lembrar e identificar, que as reviravoltas da trama ocorram nos momentos certos e sejam explicadas claramente.

Tudo isso é demais para os jogadores lembrarem. Uma trama que é perfeitamente clara na página, ou até mesmo na tela, tende a ser extremamente confusa para os PdJs presos no meio dela. As pessoas em um ambiente presencial entendem mal as coisas, entendem mal o que ouvem e lembram mal o que entenderam. Além disso, *you* só tem uma chance de fazer certo; se você explicar algo mal (acontece até com os melhores de nós), deixará todos confusos.

Um autor de mistério tem controle completo. Se a história logicamente chegar a um beco sem saída, ele pode voltar e reescrevê-la para evitar o problema. O autor pode tornar o detetive tão perspicaz ou tão ingênuo quanto a trama exigir. Ele controla o que o investigador vê, com quem ele conversa e quando ele faz deduções importantes. Se a história precisar de uma peça brilhante de raciocínio para continuar, o detetive a faz. Se a história exigir que o detetive *não* junte as peças até o último minuto, ele não junta. Se a história exigir que o detetive suspeite da pessoa errada para que um segundo assassinato possa ocorrer, é isso que acontece. O escritor determina quando o investigador obtém informações facilmente de um suspeito, quando ele escolhe a abordagem errada e não consegue nada, quando ele está sendo enganado e percebe, quando ele está sendo enganado e não percebe.

Desnecessário dizer que você não pode fazer isso com seus jogadores. Os RPGs de mistério são interativos; os jogadores, não você, estão no controle da investigação. Você, como Mestre, não tem controle sobre se eles reconhecem uma pista, como eles a interpretam, com quem eles falam ou quais perguntas eles fazem. Você precisa ser flexível e manter as coisas simples. Preste atenção cuidadosa ao que seus PdJs estão fazendo e por quê. Deve haver várias

maneiras para os PdJs encontrarem pistas importantes, recompensas por deduções inteligentes e consequências por não pensar logicamente.

Mistérios escritos têm muito diálogo.

O ponto central de qualquer investigação é fazer perguntas às pessoas. A cena de questionamento pode dominar toda a história. Um formato clássico de mistério pode ser resumido, sem exagero, da seguinte forma:

1. Os suspeitos se reúnem.
2. Um crime é cometido.
3. O detetive entrevista cada suspeito em sequência.
4. O detetive anuncia a solução.

Isso é bom de ler, se for bem feito, mas torna um RPG lento. Afinal, nada acontece! Como Mestre, você precisa estar ciente do ritmo da aventura. Pense em inserir cenas de ação entre as perguntas e respostas. Tente transmitir uma sensação de urgência. Não permita que os jogadores fiquem tagarelando sem chegar a lugar nenhum. Resuma, em vez de interpretar, encontros pequenos cujo único propósito é fornecer informações importantes para os PdJs.

MISTÉRIOS EM RPG NÃO SÃO COMO OUTRAS AVENTURAS DE RPG

Uma aventura clássica de RPG muitas vezes pode ser descrita como: “Os PdJs estão caminhando pela floresta/masmorra/cidade quando um grande monstro/ladrão/gangue aparece e os ataca.” (Ou, alternativamente, “Um grande monstro/ladrão/gangue está sentado lá na floresta/masmorra/cidade quando os PdJs entram e o atacam.”) Muita confusão acontece. A icônica masmorra fantástica ou aventura selvagem, portanto, não tem ou não precisa de uma trama muito elaborada.

Já os mistérios têm. O perpetrador tem um plano. Ao executar esse plano, ele deixa pistas para trás. Os investigadores precisam encontrar essas pistas e juntá-las para descobrir quem é o vilão. Isso significa que você precisa criar as pistas com antecedência, garantir que os PdJs as encontrem, não deixar as pistas e subtramas ficarem muito complexas e ainda enganar todo mundo até o momento apropriado. É particularmente desafiador porque você precisa navegar com muito cuidado entre dois recifes igualmente perigosos: a falta de liberdade e a falta de direção.

A falta de liberdade, ou *entrilhamento*, ocorre quando você, como Mestre, determina que existe apenas um caminho linear através da aventura que levará ao final. É algo sedutor, pois permite que você planeje antecipadamente uma conclusão dramaticamente satisfatória.

Mas é um design de aventura fraco. Geralmente, os jogadores acabam guiando seus PdJs para fora do caminho — não necessariamente por malícia, mas porque pensam de forma diferente de você. Então, você terá que ficar repetindo, *ad nauseum*, alguma variação desta interação:

PdJ: Nós tentamos X.

Mestre: Não funciona.

(Repetir até os PdJs encontrarem o único caminho verdadeiro, se é que eles o encontram.)

Já a falta de direção, ou *desorientação*, por outro lado, resulta de planejamento insuficiente do Mestre. Pistas, truques e reviravoltas na trama não acontecem simplesmente; eles têm que ser meticulosamente pensados antecipadamente. Se os PdJs estão no ponto A e você não tem ideia de como levá-los ao ponto B, eles podem simplesmente se debater sem rumo. Ou, se eles não entenderem claramente suas intenções, eles podem se envolver em algum des-

vio completamente irrelevante e nunca chegar ao ponto B.

Você precisa ter uma ideia clara de quem são os PdMs, quais são suas motivações, como as pistas se encaixam e qual é o objetivo final para conduzir uma aventura de mistério satisfatória. Não é suficiente ter apenas uma ideia geral de quem está por perto; um bom mistério se desenvolve por meio de uma série de descobertas, cada uma construindo de forma dramaticamente satisfatória sobre as outras, até chegar a uma resolução lógica. No pior dos casos, não apenas os jogadores, mas você mesmo perderá o fio do que está acontecendo e não terá ideia de como encerrar a aventura.

PRINCÍPIOS DE DESIGN

Agora você tem uma ideia do que não fazer. Uma vez que você tenha dito algo durante a sessão, não pode voltar atrás e mudar o que estabeleceu se a trama não estiver funcionando. Você pode guiar seus jogadores até as pistas, mas não pode fazê-los entender ou fazê-los ignorar algo até o momento dramaticamente certo. Exceto em entrelhamento flagrante, você não pode ter certeza de que os PdJs descobrirão as pistas em uma ordem significativa, não irão ignorar (ou matar) fontes importantes de informações ou não irão se desviar em uma perseguição sem sentido. Não pense que os PdJs estão fazendo algo errado. Não há uma maneira certa ou errada de investigar um mistério em um RPG. Existem apenas maneiras mais ou menos eficazes de fazê-lo. O que parecia óbvio e lógico para você no planejamento pode não parecer assim para eles no meio da aventura.

Você precisa ser flexível e ágil. Você precisa dominar sua aventura, para que possa improvisar respostas para perguntas ou táticas não antecipadas no momento.

Você precisa prestar atenção aos seus jogadores, especialmente quando eles parecem frustrados e perdidos. Caso contrário, você não terá ideia do que eles estão pensando quando seguirem certas pistas, e pode não ter tempo no meio da aventura para descobrir.

E, acima de tudo, você precisa planejar. Quanto mais você planejar, mais fácil será controlar sua aventura. É mais fácil direcionar seus jogadores na direção certa se o direcionamento estiver projetado na aventura, e não improvisado na mesa.

SIMPLIFIQUE!

Isso não pode ser enfatizado o suficiente quando você está planejando sua aventura. Uma história típica de Agatha Christie pode ter mais de uma dúzia de suspeitos, testemunhas e personagens significativos. Isso é um monte de PdMs se todos forem introduzidos de uma vez para essa aventura. Se você tentar isso em um jogo, é muito provável que seus jogadores não consigam acompanhar todos eles, fiquem confusos e acabem perdendo pistas vitais.

Uma boa regra geral é a *Regra dos Sete*: limite-se a sete elementos-chave de qualquer tipo por aventura. Projete sua trama com no máximo sete PdMs nomeados, no máximo sete pistas vitais e no máximo sete ideias importantes. Na verdade, se puder, limite-se a um total de sete itens entre todas essas categorias! PdMs estabelecidos, pistas e situações não contam nesse limite de sete itens, mas não exagere. Você precisa acompanhar todos esses itens e fatos também.

A memória de curto prazo dos jogadores tem limites. As pessoas tendem a lembrar nomes, fatos, números de telefone e outras informações por apenas alguns segundos. Repita nomes, datas ou outros fatos se quiser que eles fiquem na memória dos jogadores. Repetição, anotações, folhetos e outros recursos ajudarão seus jogadores a acompanhar a trama.

Um livro ou filme pode ter reviravoltas na trama, finais surpreendentes e revelações inteligentes. Em *Cartas na*

Mesa, de Agatha Christie, por exemplo, são revelados três assassinos diferentes e bastante plausíveis em apenas três capítulos. Resista à tentação de ser tão esperto em um jogo. Uma reviravolta na trama ou dedução brilhante por aventura geralmente são suficientes.

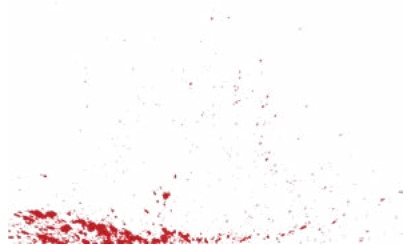
Da mesma forma, um quebra-cabeça que é perfeitamente justo e compreensível na forma escrita geralmente é muito complexo para um jogo. Uma aventura que parece muito simples para você, o Mestre, provavelmente parecerá adequada aos seus jogadores.

GERENCIAMENTO DE INFORMAÇÕES

A coisa mais importante a se pensar quando você planeja uma aventura é o controle das informações.

Na medida do possível, você deve planejar seu mistério de forma que cada cena faça a trama avançar. Isso significa que cada cena deve idealmente fornecer alguma informação que os investigadores precisem, seja imediatamente (para encontrar a próxima pista) ou a longo prazo (para desmascarar o culpado no final).

Você pode começar com a cena que é praticamente garantida de acontecer do jeito que você quer: a descoberta do crime. Identifique as pistas-chave que você deseja que os PdJs obtenham da cena — deve haver duas ou três, no máximo, de acordo com o princípio Simplifique! Pense em maneiras proeminentes de fornecer essas pistas. Repita. Você também pode trabalhar a partir do final, identificando quais dados são necessários para resolver o crime. Novamente, lembre-se de simplificar — não tenha muitas etapas intermediárias entre a cena de descoberta e o clímax.



Um entendimento claro do que informações os investigadores precisam a qualquer momento ajudará você a manter a aventura no rumo certo. Se eles perderem um ponto-chave, você pode providenciar para que a mesma informação chegue até eles por outro caminho. Se eles se desviarem em uma perseguição sem sentido, você pode providenciar para que isso providencialmente lhes dê a pista que eles realmente precisam. Você pode revelar ou ocultar informações para garantir que os eventos ocorram em uma ordem sensata.

Um bom gerenciamento de informações ajudará você a evitar os dois perigos do entrelhamento e da desorientação. Se houver uma pista chave que precise ser descoberta, certifique-se de que existam duas ou três maneiras de descobri-la — e, igualmente importante, transmita claramente aos seus jogadores que há algo vital a ser encontrado. Identifique pontos prováveis em que os investigadores possam se confundir e pense em maneiras de colocá-los de volta no caminho certo.

O CAMINHO DE MENOR RESISTÊNCIA

Uma técnica útil é o método do “caminho de menor resistência”. Você pode pensar na aventura como sendo composta por várias cenas: a Descoberta do Corpo, a Entrevista com o Mordomo, a Descoberta do Testamento Oculto, a Busca nas Catacumbas Misteriosas, etc. Para cada uma dessas cenas, certifique-se de que haja *pelo menos* uma indicação razoavelmente óbvia que os investigadores possam seguir para chegar a outra cena. Isso pode ser uma informação (o mordomo conta a eles sobre o antigo painel secreto na biblioteca), ou ação (eles avistam um estranho misterioso tentando ouvir a conversa deles e o perseguem), ou até mesmo uma coincidência (eles ouvem acidentalmente uma conversa telefônica na

sala ao lado). Seja o que for, garanta que haja algo que os PdJs possam fazer para avançar mais, mesmo que não consigam pensar em nada por conta própria.

Não deixe o caminho de menor resistência descambar no entrelhamento; essas são coisas que os PdJs *podem* fazer, não coisas que eles *devem* fazer. Se os investigadores não seguirem a dica, tudo bem! (Você pode ser capaz de usá-la em outro lugar.) Se eles encontrarem um atalho em uma cena — digamos, ao descobrir o painel secreto na biblioteca por conta própria — tudo bem também!

Um bom exemplo dessa estrutura pode ser visto na série de televisão *Columbo*. Se você assistir a alguns episódios, vai notar que os roteiristas sempre dão ao Tenente Columbo algo para fazer que o leva um pouco mais adiante. Ele nunca fica sentado coçando a cabeça; sempre há pelo menos uma coisinha, uma ponta solta, para ele investigar.

Gerenciamento de Informações: Um Exemplo

Vamos pegar uma cena do exemplo do Capítulo 4. O detetive particular está examinando um carro pertencente a uma jovem estudante universitária que supostamente cometeu suicídio.

Neste caso, a informação-chave que o Mestre deseja que o detetive particular encontre é que o tanque de gasolina está cheio e há um recibo de compra de gasolina pouco antes do suicídio.

O interior do carro está limpo — sem livros didáticos, sem papéis, sem garrafas para devolver. Os únicos itens visíveis são dois recibos: um para a rodovia local e outro para gasolina, ambos datados do dia da morte. (O portamalas e o porta-luvas têm itens típicos que o Mestre pode inventar na hora.)

Um carro limpo elimina itens desnecessários que possam despistar, o que é bom planejamento do Mestre. A razão “na história” é que a vítima limpou o carro antes de sua morte. Arrumar as coisas pode indicar um suicídio ou que ela estava encontrando alguém e queria causar uma boa impressão. O fato de ela ter pegado recibos e guardado sugere que foi uma viagem a negócios e que ela queria ser reembolsada posteriormente.

O próprio recibo de gasolina e o tanque cheio são as pistas importantes. Um tanque cheio significa que foi abastecido em algum lugar próximo ao local onde o corpo foi encontrado. O recibo leva o detetive até o posto de gasolina, o que o leva a um vídeo de segurança mostrando a vítima encontrando alguém no posto.

Então, como o Mestre dá a pista ao Detetive (e, portanto, ao jogador)?

1. Esperar que o investigador verifique minuciosamente o carro da vítima. (A pista que o levou a esta cidade em primeiro lugar foi uma multa de trânsito de um policial local.)

2. Se o investigador não examinar cuidadosamente o carro, seu contato PdM (o policial local) menciona que o carro está no depósito e se oferece para deixá-lo dar uma olhada.

3. Se o investigador ainda ignorar o carro, o registro do cartão de crédito da vítima mostrará uma grande compra de gasolina na data de sua morte. Se o jogador não tiver perguntado sobre os registros do cartão de crédito, sua secretária PdM pode ligar e informar isso a ele, depois de ter verificado informações sobre a estudante desaparecida em segundo plano da aventura.

CONSELHO PARA ESCRITORES

Além dos problemas técnicos peculiares de um RPG, ainda há o problema mais geral: o que torna uma boa história de mistério?

Raymond Chandler sugeriu algumas regras para escritores de mistério em seu ensaio “*Twelve Notes on Murder*”. Essas são boas diretrizes para Mestres também.

1. Ele (o crime) deve ter uma motivação crível — ações plausíveis de pessoas plausíveis em circunstâncias plausíveis.

2. Ele deve ser tecnicamente sólido em relação aos métodos de assassinato e dedução.

3. Ele deve ser honesto com o leitor (ou, neste caso, os jogadores).

4. Ele deve ser realista em relação aos personagens, cenários e atmosfera.

5. Ele deve ter um valor de história sólido além do mistério — a investigação deve ser uma aventura que valha a pena ler (ou jogar).

6. Para alcançar isso, ele deve ter algum tipo de suspense, mesmo que apenas intelectual.

7. Ele deve ter cor, ritmo e uma quantidade razoável de ação.

8. Ele deve ter uma simplicidade essencial suficiente para ser explicado facilmente quando chegar a hora.

9. Deve confundir um leitor razoavelmente inteligente. (Ou desafiar um jogador razoavelmente inteligente.)

10. A solução deve parecer inevitável uma vez revelada.

11. Não deve tentar fazer tudo de uma vez — deve ser consistente.

12. Deve punir o criminoso de uma forma ou de outra, não necessariamente pela aplicação da lei.

Você também pode considerar ler o livro *20 Regras para Escrever Histórias de Detectives*, de Van Dine, publicadas em 1928 e disponíveis em vários sites da Internet. O conselho de Van Dine concentra-se nos aspectos de “jogo justo” do mistério. Por exemplo: todas as pistas devem ser claramente declaradas e descritas; não deve haver interesse amoroso para desviar a história do

enigma; o culpado não deve ser o detetive, um dos investigadores oficiais, um servo, um criminoso profissional ou um membro de uma sociedade secreta. As regras de Van Dine foram quebradas por muitos escritores nas décadas seguintes, mas as razões por trás delas valem a pena serem lidas.

UMA TAXONOMIA DO ASSASSINATO

Agora que você tem uma ideia do que fazer e do que não fazer, você pode começar a pensar sobre a sua aventura. Mesmo com as restrições descritas acima, você ainda tem muitas escolhas a fazer, e como você as faz determinará como sua aventura se desenvolve.

FORMATO

Uma das escolhas mais importantes é o formato. O formato se refere a um conjunto de convenções inter-relacionadas sobre quem é provável que seja morto, quem são os suspeitos, como o crime é resolvido e o que acontece depois. Escolher um formato para o seu mistério ajuda você e seus jogadores a ter uma ideia do que esperar e do que fazer.

Os mistérios podem ser categorizados em quatro subgêneros amplos: o *aconchegante* inglês, a história do *detetive durão*, a *investigação policial*, e o *suspense*. (Fãs e especialistas terão opiniões diversas sobre essas divisões e suas subdivisões, mas este é um bom ponto de partida para RPGs.) Dentro da categoria de *histórias com artifícios*, também existem subgêneros como *quebra-cabeças* e *McGuffins*.

Essas descrições servem como estruturas, não como camisas de força. Use-as para orientar seu pensamento e escolher o que funciona para você. No entanto, não se sinta limitado pelas convenções aceitas. Se o seu mistério *aconchegante* precisa ter uma perse-

guição de carro, vá em frente. Se você quer incorporar deduções inteligentes em sua investigação policial, também está tudo bem.

O “Aconchegante”

Livros de autores como Agatha Christie, Dorothy Sayers e P.D. James exemplificam o tradicional mistério inglês, ou “aconchegante”. Este é o gênero de mistério mais antigo e claramente definido.

Se você escolher um formato *aconchegante*, sua vítima será um membro de um pequeno grupo de pessoas. Eles muitas vezes se conhecem bem — por exemplo, podem ser membros da mesma família estendida. Caso contrário, eles podem se encaixar em tipos conhecidos: o Coronel Indiano Aposentado, o Turista Americano Tagarela, o Jovem Desagradável. Um dos principais focos da investigação será descobrir as complexas relações entre os suspeitos: casos amorosos, casamentos secretos, filhos nascidos fora do casamento, desvio de dinheiro, um testamento secreto e outros assuntos privados que podem fornecer motivos para o crime.

Outra característica do *aconchegante* é que esse grupo de pessoas forma um universo fechado: é altamente provável, ou até mesmo certo, que o criminoso seja um deles. Para conseguir isso, o mistério *aconchegante* geralmente é ambientado em um local isolado: uma ilha remota, um castelo no topo de uma montanha, um vagão de trem preso na

neve, ou uma mansão familiar trancada durante a noite. Em outros casos, fica claro que o único motivo plausível para o crime está restrito aos membros do grupo.

O *aconchegante* é, de longe, o formato mais falado. Muitos mistérios *aconchegantes* da “Era de Ouro” não têm cenas de ação. Raramente haverá perseguições ou violência; até mesmo a cena do crime geralmente será descrita com um distanciamento educado. Você pode considerar modificar a configuração *aconchegante* para incluir um pouco mais de tensão física.

Seus investigadores PdJs geralmente serão amadores talentosos ou policiais aposentados que são aceitos, talvez com algumas reservas, dentro da pequena sociedade de suspeitos. Comumente, o investigador não é um policial nem um detetive particular licenciado; ele é alguém que é convidado a ajudar na investigação — talvez por um dos suspeitos para limpar seu nome, ou por uma terceira parte que está convencida de que a polícia prendeu a pessoa errada.

Escolha um formato *aconchegante* se você quiser explorar as inter-relações entre os PdMs em profundidade. O cenário *aconchegante* também pode ser usado se você quiser explorar uma organização com a qual seus PdJs interajam com frequência, como uma corporação, guilda ou clube. Se seus PdJs gostam de se mover na alta sociedade e serem recompensados com uma reputação por resolver *quebra-cabeças* difíceis, este é um bom formato para escolher.

A História “Durona”

As obras de Dashiell Hammett, Raymond Chandler, Mickey Spillane e Robert Parker são todas típicas do mistério de *detetive durão*, que se desenvolveu na década de 1920. As histórias *duronas* frequentemente se adaptam facilmente a aventuras de RPG porque o detetive é um *durão* cínico e honrado, um cavaleiro-errante moderno parecido com muitos aventureiros PdJs.

Matar ou Não Matar?

A maioria dos grandes romances de mistério são histórias de assassinato. Os contos são um pouco mais variáveis, mas mesmo neles, o assassinato lidera os outros crimes por uma grande margem.

A maior parte do *GURPS Mistérios* seguirá essa convenção, assumindo, se necessário, que o crime é um assassinato. No entanto, muitas das informações aqui podem ser adaptadas para a maioria dos tipos de crimes: roubo, incêndio criminoso e até crimes de colarinho branco.

Se você escolher um formato do detetive durão, sua vítima geralmente estará envolvida de alguma forma com crime organizado, prostituição e outros aspectos obscuros da sociedade. No decorrer da aventura, os investigadores serão ameaçados por policiais, políticos, criminosos e possivelmente até mesmo pelo próprio cliente. As pessoas tentarão intimidá-los. Poderão até tentar atirar neles.

Um formato durão significa mais ação. Provavelmente haverá várias brigas, talvez um tiroteio, talvez uma perseguição de carros. A cena do crime incluirá mais sangue e violência, muitas vezes descrita com um toque de sensacionalismo. Ainda haverá muitas conversas com pessoas, mas as cenas de diálogo serão mais confrontacionais.

Seus investigadores PdJ geralmente serão ex-policiais que se aposentaram ou desistiram após se desiludirem com um sistema corrupto. Ao contrário do investigador no formato aconchegante, que muitas vezes possui alguma renda independente nebulosa, o detetive durão frequentemente batalha para pagar as contas e manter seu escritório aberto. Ele é tentado pela dívida a aceitar trabalhos que beiram a ilegalidade. Frequentemente, as pessoas que ele encontra não gostam de detetives em geral e não gostam dele em particular. Muitos suspeitam que ele também seja corrupto e se recusam a acreditar que ele possa ser confiável ou honrado.

Escolha esse formato se você quiser explorar o lado sombrio de seu cenário, expor a hipocrisia e a corrupção, e colocar seus PdJs contra um mundo indiferente. Se seus PdJs gostam de pequenas vitórias, de um trabalho bem-feito e de salvar a vida ou a reputação de um cliente, este é um bom formato.

A Investigação Policial

A história de investigação policial trata de como policiais realisticamente dramáticos resolvem crimes bastante realistas. É o mais jovem dos gêneros; o primeiro exemplo apareceu por volta da Segunda Guerra Mundial. O gênero varia desde a série *CSI: Investigação Criminal*, da CBS até os romances da *87ª DP* de Ed McBain, até histórias comparáveis ambientadas em quase todos os países e períodos a partir do final do século XIX. Frequentemente, como nos exemplos acima, a aventura se concentra na equipe ou na unidade, e não em investigadores individuais “estrelas”.

Histórias policiais tentam refletir com precisão como os detetives reais operam. A história pode mostrar técnicas forenses como balística, DNA e impressões digitais. Se você e seus jogadores estão familiarizados com os detalhes do trabalho policial real e os

métodos forenses, então um formato de investigação policial lhe dá a chance de usar esse conhecimento de forma útil.

Se você escolher esse formato, sua vítima pode ser qualquer pessoa. Tipicamente, sua vítima é uma pessoa comum levando uma vida comum. A vítima pode ser atacada por um criminoso, perseguida e morta por um antigo amor ou de alguma forma envolvida no tipo de crime que você poderia encontrar no jornal diário. Durante o curso da aventura, os investigadores frequentemente terão que equilibrar vários casos e obrigações concorrentes. Os casos geralmente têm uma conexão temática, mas não são cometidos pelo mesmo vilão. Os investigadores são geralmente policiais ou funcionários do governo. Um suspeito em pânico pode ameaçá-los, mas a maioria dos criminosos não planejará matar um policial. As cenas de crime tendem a ser sangrentas, mas descritas com distanciamento clínico.

As investigações policiais podem ser tão cheias de diálogos quanto as aconchegantes, embora o potencial para violência esteja sempre presente em qualquer ambiente policial. Elas também podem se tornar monótonas se você enfatizar apenas a rotina, o preenchimento de formulários e o rastreamento de evidências. Considere tomar emprestado um pouco da sagacidade do formato aconchegante ou a abordagem pessoal da história do detetive durão para dar vida à aventura.

Os investigadores geralmente serão detetives policiais ou especialistas em cena de crime. Frequentemente, eles têm famílias e obrigações familiares. O detetive pode ter que fazer uma escolha entre entrevistar mais uma testemunha e perder o recital do filho ou o jogo de futebol da filha. Detetives policiais podem encontrar evidências de corrupção policial ou má conduta e serem colocados em uma situação ética difícil.

Escolha um formato policial se você e seus jogadores estão interessados em como policiais e especialistas fazem seu trabalho. Esse formato enfatiza o procedimento implacável, que desgasta os elaborados planos e esquemas do vilão. Geralmente, seus PdJs serão recompensados com pouco mais do que um tapinha nas costas de seu tenente, ou talvez uma comida do chefe, e a gratidão das famílias das vítimas.

O Suspense

O formato suspense é uma espécie de mistério, ou um gênero intimamente relacionado, dependendo de quem você pergunta. A configuração é definitivamente semelhante a um mistério, geralmente em um formato durão ou policial. No entanto, o formato suspense tem algumas diferenças instrutivas

em relação ao mistério direto, o que de muitas maneiras o torna uma excelente fonte de ideias para RPG. Escritores de suspenses vão desde Ian Fleming a Tom Clancy, sem mencionar o vasto número de filmes de suspense.

Aqui está uma das principais diferenças: em um mistério típico, o grande crime tende a acontecer no início da aventura, quando os investigadores se deparam com o cadáver ou a cena do crime. A aventura trata de descobrir o que aconteceu, restaurar a ordem e punir o criminoso. Um suspense frequentemente começa com um crime, mas isso tende a ser um prelúdio para um crime muito maior que o herói deve impedir. A aventura trata de descobrir o que está *realmente* acontecendo e que motivou o incidente inicial.

Assim, se você escolher um formato suspense, o crime inicial é apenas um prelúdio para o problema real. Por exemplo, uma vítima de assassinato pode ser um cúmplice arrependido, um policial disfarçado que se deparou com o crime, ou um guarda morto enquanto o vilão roubava um item vital para seu esquema. Durante o curso da aventura, os investigadores encontram forças cada vez mais sinistras e poderosas. O vilão e seus capangas aumentam a gravidade de seus crimes à medida que se aproximam de seu grande plano. Frequentemente, a trama tem um aspecto de “isca e troca”: os investigadores acham que entendem o plano de seu inimigo, mas de repente percebem que é muito maior e mais perigoso do que imaginavam.

Outro elemento comum dos suspenses é a traição. Isso é semelhante à configuração tradicional do formato aconchegante, onde o objetivo é fazer com que o criminoso seja a pessoa que ninguém suspeitava. No suspense, essa pessoa frequentemente é alguém que aparentemente estava do mesmo lado dos investigadores — superior, interesse amoroso, parceiro, especialista útil, e assim por diante. Você precisa ter cuidado ao usar esse truque em um RPG, pois ele se desgasta rapidamente. No entanto, isso não significa que você não possa usá-lo às vezes, especialmente se tiver tido a chance de estabelecer o PdM traidor como amigável ao longo de várias aventuras.

As cenas de crime tendem a ser espetaculares. Os esquemas tendem a ser grandiosos. Há muita ação, que pode ou não fazer muito sentido. Este é o formato a ser escolhido se você quiser uma aventura cinematográfica de Hollywood exagerada. No entanto, os jogadores têm muito mais tempo para pensar sobre lógica e plausibilidade em um jogo do que o público em um cinema, e podem perceber se você for descuidado. Portanto, talvez seja neces-

sário moderar a configuração padrão do suspense com as abordagens mais ponderadas dos outros formatos.

Os PdJs geralmente serão detetives da polícia, agentes federais, especialistas em cenas de crime ou, mais raramente, investigadores particulares ou gênios solitários. Muitas vezes, eles são os únicos que veem e entendem a relação entre casos aparentemente díspares e precisam convencer seus superiores a lhes fornecer os recursos e pessoal necessários para deter o grande esquema. Eles podem até ser desacreditados ou implicados, e seus superiores e colegas tentarão aprisioná-los ou matá-los.

Escolha um formato de suspense se desejar uma aventura acelerada com uma corrida contra o relógio, uma perseguição emocionante ou uma grande luta no final. Quanto maiores forem os riscos, maior será o reconhecimento e a recompensa para os PdJs no final do dia. Uma característica muito desejável do suspense como formato de RPG é que ele evita um dos grandes problemas de um mistério tradicional: o clímax não é uma cena de diálogo, mas uma cena de ação.

Histórias com Engodos: Quebra-Cabeças e McGuffins

Existem dois formatos menores dentro do subgênero de engodos: o mistério de quebra-cabeças e a busca pelo McGuffin.

Os mistérios de quarto fechado são as histórias clássicas de quebra-cabeças, remontando a *Os Assassínatos na Rua Morgue*, de Poe: uma pessoa é assassinada, mas parece impossível que o assassino tenha entrado e/ou saído do local do crime. Nessas configurações de história de quebra-cabeças e enigmas semelhantes, os personagens e a trama são secundários em relação à explicação de um enigma aparentemente fisicamente impossível. O perpetrador pode até ser óbvio, sendo o meio o mistério. As histórias de quebra-cabeças são como armadilhas elaboradas de masmorras ou jogos de adivinhação: o ponto da história é fazer com que os PdJs arranhem suas cabeças por um tempo até descobrirem como funciona o truque.

O conto de Dorothy Sayers, *O Fascinante Problema do Testamento do Tio Meleagro*, também é uma história de quebra-cabeças. Lord Peter Wimsey ajuda uma sobrinha desfavorecida a encontrar o testamento de seu rico tio, que a nomeou como herdeira. O tio escondeu habilmente seu testamento final, deixando para trás um anterior que nomeava uma instituição de caridade como herdeira. A jovem sobrinha só será recompensada com sua proprieda-

de se ela (ou Lord Peter) puder superar o último enigma deixado pelo tio falecido e encontrar o testamento. A *Carta Roubada*, de Poe, é outra versão desse tipo de história, embora seja difícil usar o artifício porque é muito conhecido.

As histórias McGuffin são sobre um objeto misterioso (ou às vezes uma pessoa) que os personagens perseguem. O objeto existe para impulsionar a trama e dar aos personagens um motivo para correr por aí matando pessoas, roubando objetos, traindo uns aos outros e causando problemas em geral. *O Falcão Maltês*, por exemplo, é um clássico McGuffin: Hammett precisa explicar o que é o Falcão para satisfazer o público, mas a explicação é apenas um detalhe e não é vital para a trama.

As tramas McGuffin também são clássicas da fantasia. Nessa forma, os PdJs estão em busca do rei perdido, das oito partes da varinha mágica, ou de um homem honesto.

Do ponto de vista do **GURPS Mistérios**, não há muito a dizer sobre a história com engodos. Ela pode ser feita em qualquer cenário e com qualquer grupo de personagens cujas habilidades não permitam que eles ignorem imediatamente o engodo ou encontrem o McGuffin. Geralmente, você estabelece o problema e permite que os personagens tentem várias ideias até descobrirem.

COMBINANDO MISTÉRIO E PERSONAGENS

“E eu tive um repentino desejo angustiante de deixar de lado minha própria identidade e ser outra pessoa. De alguma forma, eu tinha conseguido me aprisionar nesse eu improvável e insatisfatório, nesse Travis McGee, um cavaleiro andante desgastado, lutando por causas pequenas, perdidas e sem importância, iludindo-se com a crença de que de alguma forma é mais livre do que o sujeito médio e que é uma coisa muito boa ter escapado da armadilha costumeira de horários regulares, pagamento regular, lar e crianças, bônus de Natal, churrasco no quintal, hospitalização e jazigo familiar.”

– Travis McGee,

O Vazio Mar de Cobre

Então, quem são os PdJs que enfrentarão essa aventura misteriosa? Policiais? Detetives irônicos? Gênios aposentados com habilidade para quebra-cabeças? Membros de uma equipe de ciência forense de elite? Advogados de defesa criminal e seus investigadores? Amadores completos envolvidos em eventos misteriosos?

Se você está começando uma nova campanha do zero e quer colocar alguns mistérios nela, precisará pensar muito sobre que tipo de personagens sugerirá e aceitará. Por exemplo, se você quiser se concentrar em aventuras no estilo aconchegante, não vai querer um grupo cheio de espiões ao estilo James Bond ou detetives durões ao estilo Spenser.

Se você está pensando em conduzir um mistério em uma campanha existente, precisará pensar de forma inversa: que tipo de personagens você tem em seu grupo e quais formatos de mistério são apropriados para eles? (Aliás, um mistério oferece boas chances de recompensar um personagem por uma perícia menor — torne essa perícia obscura de idioma ou hobby em uma coisa importante!)

A primeira coisa a pensar é se os personagens serão *insiders* (interno) ou *outsiders* (externos) — ou seja, se eles estarão investigando em alguma capacidade oficial ou como cidadãos curiosos intrometidos. Há vantagens e desvantagens em ambos os casos. Se os PdJs forem *outsiders*, por exemplo, eles não estarão sujeitos a ordens e poderão investigar o que quiserem. Eles não estão obrigados a seguir procedimentos oficiais. E podem passar para outras aventuras quando o mistério estiver resolvido. Por outro lado, eles não têm posição oficial: as pessoas não são obrigadas a responder às suas perguntas e as autoridades reais podem interferir ou até prendê-los. Para os *insiders*, é o oposto: eles têm muita autoridade, mas também têm muitas restrições.

Em um nível mais detalhado, você pode pensar em detetives divididos em quatro tipos distintos: *gênio excêntrico*, *detetive particular*, *policia*l e *especialista*. Há uma correlação aproximada entre os quatro tipos de investigadores e os quatro formatos: aconchegante = gênio excêntrico, durão = detetive particular, investigação policial = policial, suspense = especialista. Não é uma regra rígida, no entanto. Das outras combinações possíveis, algumas funcionam melhor do que outras.

Também existem algumas histórias em que o detetive não é apenas um *outsider*, mas uma pessoa completamente ingênua, que é inserida na história por circunstâncias e não tem habilidades especiais para isso. A maioria dos mistérios centrados em corridas de cavalos de Dick Francis, por exemplo, apresenta esse tipo de protagonista. Isso pode ser divertido em algumas ocasiões, mas, em geral, os jogadores ficarão mais felizes se seus personagens puderem se sentir competentes e eficazes em situações comuns.

O Gênio Excêntrico

O detetive gênio excêntrico é geralmente um personagem excepcional, com uma ampla variedade de hábitos estranhos, dons, peculiaridades e talentos. Ele muitas vezes é acompanhado por um parceiro inteligente que registra suas aventuras. Famosos gênios excêntricos incluem Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle, Hercule Poirot e Miss Jane Marple de Agatha Christie, Lord Peter Wimsey de Dorothy Sayers, Albert Campion de Margery Allingham, Nero Wolfe de Rex Stout e o Tenente Columbo da televisão.

O gênio é perceptivelmente mais inteligente e observador do que qualquer outra pessoa na aventura. Alguns gênios, como Hercule Poirot, não têm vergonha de fazer com que todos percebam o quão brilhantes são; outros, como Miss Marple e Tenente Columbo, preferem ser subestimados por seus oponentes.

O gênio pode ser um *insider* ou um *outsider*. Ele muitas vezes é um completo amador; nesse caso, os oficiais podem tentar impedi-lo de investigar a menos que ele tenha uma desculpa para fazê-lo — Wimsey, por exemplo, é tanto um aristocrata quanto um grande amigo do Inspetor Parker da Scotland Yard.

Por outro lado, um gênio pode ser, pelo menos nominalmente, um profissional. Ele pode ganhar a vida como um investigador particular, como Sherlock Holmes; mas, se for esse o caso, ele é totalmente diferente do detetive comum. Ele pode até ser um policial, como o Tenente Columbo ou o Inspetor Morse de Colin Dexter; mas, se for esse o caso, ele obtém seus resultados por meio de *insights* brilhantes, não através da rotina policial monótona.

É difícil ser o Mestre em um RPG, para um gênio excêntrico, a menos que o jogador em si tenha habilidades semelhantes. Seria muito difícil, por exemplo, fornecer informações suficientes a um jogador para que ele responda com uma das deduções clássicas de Holmes sobre a vida ou atividades recentes de um PdM. No entanto, você pode dar ao jogador um teste de habilidade e o resultado de sua observação e deixá-lo inventar (dentro do razoável) uma explicação de como ele chegou a essa conclusão.

É ainda mais difícil ter um jogo com dois ou mais gênios excêntricos. Se você quiser ter um PdJ gênio excêntrico, considere incentivar os outros PdJs a serem outros tipos de personagens. Como exemplo escrito, observe os mistérios de Nero Wolfe de Rex Stout: Nero Wolfe é um gênio excêntrico, mas Archie Goodwin, seu parceiro e narrador, é um detetive particular experiente.

O detetive genial geralmente funciona melhor no formato aconchegante. Ele também é encontrado em suspenses, muitas vezes como um brilhante estudioso ou cientista envolvido na aventura. Ele quase nunca é visto na investigação policial, e é quase igualmente raro no subgênero durão.

O Detetive Particular

O detetive particular é um investigador profissional durão. Ele geralmente trabalha sozinho ou com alguns aliados de confiança. A natureza abrasiva de sua personalidade e sua teimosia em não seguir regras tornam difícil para ele trabalhar em equipe. O detetive particular é mais durão do que qualquer outra pessoa na aventura e geralmente prova isso sempre que desafiado. Detetives particulares famosos incluem Sam Spade de Dashiell Hammett, Philip Marlowe de Raymond Chandler, Lew Archer de Ross MacDonald, Travis McGee de John D. MacDonald, Spenser de Robert Parker e Jim Rockford da televisão. Os últimos anos também viram uma série de detetives particulares femininas, como Kinsey Millhone de Sue Grafton e V. I. Warshawski de Sara Paretsky.

O detetive particular é, quase que quintessencialmente, um *outsider* em vez de um *insider*. Ele pode ter um ou dois amigos de confiança no cumprimento da lei — Marlowe tem Bernie Ohls; Spenser tem Martin Quirk — mas, como regra geral, sua relação com as autoridades varia de fria a ativamente hostil. Em muitos casos, as forças oficiais de ordem e lei são indiferentes organizacionalmente ou ativamente corruptas, deixando o detetive particular como único recurso para a justiça.

O detetive particular é um arquétipo natural para um PdJ. Ele é durão, independente, habilidoso e heroico de uma maneira mais despojada. Ele não precisa fazer deduções espetaculares como o gênio excêntrico, embora não possa ser bobo. Ele também não precisa ter um conhecimento técnico detalhado, o que reduz a chance de o Mestre ter que fazer muita exposição para avançar nas tramas.

Você pode ter mais de um detetive particular em um grupo de aventureiros, mas é útil ter alguma relação clara entre os detetives. Eles podem ser parceiros, colegas de trabalho da mesma organização maior ou rivais jogados juntos para a aventura. Dê ao personagem do detetive particular oportunidades de intimidar testemunhas, fazer piadas com figuras de autoridade e mostrar seus contatos na vida criminosa.

O detetive particular geralmente funciona bem no formato durão. Ele também combina bem com suspenses. Ele raramente é encontrado em aconchegantes e quase nunca é visto em investigações policiais: se os policiais estão conduzindo a investigação, os detetives particulares geralmente são obstáculos, não heróis.

O Policial

Policiais — incluindo policiais locais, agentes federais e o ocasional espião — são protagonistas comuns. Alguns gênios são (nominalmente) policiais por profissão, mas o verdadeiro herói policial não depende de genialidade; ele depende de profissionalismo, procedimento, minúcia e lógica inabalável da técnica policial. Detetives policiais famosos incluem o elenco da série 87ª DP de Ed McBain, Jim Chee e Joe Leaphorn de Tony Hillerman, Adam Dalgliesh de P. D. James, Detetive Leonard Briscoe e seus parceiros de *Law and Order* da NBC, e o esquadrão do Capitão Frank Furillo de *Hill Street Blues* da NBC. Vários desses exemplos são grupos; a unidade, não apenas um detetive individual, é o foco da aventura.

Detetives policiais são tão *insiders* quanto detetives particulares são *outsiders*. Eles podem ser bons PdJs, mas os jogadores podem se sentir frustrados com as restrições implícitas no trabalho. Afinal, os policiais têm que preencher papéis, seguir ordens e dar avisos de *Miranda* aos suspeitos. Por outro lado, eles podem ir a qualquer lugar e interrogar qualquer um, além de terem armas totalmente legais. Eles também têm acesso a laboratórios policiais e especialistas forenses, que são ótimas maneiras do Mestre fornecer pistas e dicas.

Tenha cautela ao misturar agentes da lei e civis na mesma aventura. PdJs tendem a contornar ou quebrar a lei. Um personagem policial que leva seus deveres muito a sério pode se opor aos esforços dos outros PdJs de tomar atalhos, desviando assim a aventura para um conflito interno no grupo. Por outro lado, PdJs não policiais provavelmente terão pouco a fazer em cenas que envolvam trabalho policial “oficial”.

Detetives policiais são, é claro, especialmente comuns em investigações policiais. No entanto, eles não são incomuns em aconchegantes (tanto como investigadores quanto como assistentes de gênios excêntricos) e também são encontrados em suspenses. Geralmente não aparecem em mistérios durões, a menos que sejam policiais corruptos agindo por conta própria contra um departamento ineficaz ou comprometido.

O Especialista

O especialista é alguém que não é um policial, mas trabalha frequentemente com as autoridades o suficiente para fazer parte da “família” policial estendida. Especialistas podem ser advogados, repórteres investigativos, promotores, especialistas forenses, médicos legistas, assistentes sociais, psicólogos, entre outros. Especialistas fictícios proeminentes incluem o advogado Francis Pettigrew de Cyril Hare, o antropólogo Gideon Oliver de Aaron Elkins, a patologista forense Kay Scarpetta de Patricia Cornwall, o psicólogo e psicopata Hannibal Lecter de *O Silêncio dos Inocentes*, e o médico legista da televisão Dr. Quincy.

O especialista geralmente é um *insider*, mas também pode ser um *outsider* que acaba sendo arrastado para o centro da aventura por acidente ou coincidência. Esse é um bom arquétipo para um PdJ “especialista” que dá consultoria para a polícia e tem outras aventuras. No entanto, às vezes pode ser frustrante, pois um especialista real possui um grande conhecimento profissional que a maioria dos jogadores não possui; você pode acabar dizendo ao jogador “Bem, o seu personagem sabe que...” com frequência, o que não é particularmente interessante. Se você tem um especialista em seu grupo, dê a ele algo para fazer além de rolar dados e contar a ele o que ele descobre.

Especialistas se misturam bem com outros tipos de personagens, incluindo outros especialistas. Seria perfeitamente possível, embora talvez não seja plausível, ter um grupo composto apenas por especialistas, como a equipe forense do *CSI: Investigação Criminal*.

Especialistas podem ser usados em qualquer formato, embora sejam menos comuns em mistérios durões — é difícil ser um técnico forense convincente, beberão, valentão e armado com um revólver .38. Eles são comuns em histórias de investigações policiais, nas quais é o procedimento especializado que é destacado, em vez do trabalho policial do dia a dia. Eles também são comuns em histórias aconchegantes, onde seu conhecimento especializado permite rivalizar com o gênio excêntrico para realizar um trabalho de detetive brilhante. Talvez seu papel mais típico seja em suspenses, onde frequentemente são especialistas em informações que são inesperadamente envolvidos em trabalho de campo.

ESTRUTURAS DE ENREDO

Um mistério é duas histórias em uma: a história do crime e a história da investigação. O formato escolhido deve fornecer algumas ideias sobre como e

Aventuras Individuais e Campanhas

Aventuras de mistério ocasionais trazem variedade para uma campanha. Elas são uma mudança de ritmo, uma oportunidade de usar vantagens e perícias sociais, uma maneira de conhecer PdMs importantes e interagir com partes do cenário que os PdJs não costumam ver com frequência.

Um ponto a considerar é que aventuras de mistério funcionam melhor com um pequeno grupo de jogadores. As histórias de detetives geralmente têm um único detetive particular e um ajudante, ou dois detetives policiais trabalhando juntos. Ter dois personagens dá a cada um a chance de discutir ideias com alguém em quem eles podem confiar plenamente — algo raro no mundo dos investigadores. Grupos grandes são raros e difíceis de lidar. Se você tiver um grupo grande de PdJs, pode ter dificuldade em manter o interesse de todos em uma aventura de mistério. Nesse caso, talvez seja melhor dividir o grupo em equipes menores.

Manter a suspensão de descrença em uma campanha de mistério pode ser mais difícil. Se os PdJs tiverem que resolver muitos crimes desafiadores no mesmo lugar ou em um curto período de tempo, isso pode prejudicar a plausibilidade do cenário. Criar uma campanha inteira de mistério exige muito trabalho. Talvez seja melhor variar as aventuras. Uma campanha de mistério pode se transformar facilmente em trabalho policial (*GURPS Polícia*) ou espionagem (*GURPS Espionagem*). Detetives particulares podem trabalhar como guarda-costas, caçadores de recompensas ou recuperadores entre aventuras mais intelectuais.

De qualquer forma, antes de começar a trabalhar em uma aventura de mistério, descubra se seus jogadores *gostam* de histórias desse tipo. Que tipo de mistério eles costumam ler ou assistir? Quão familiares eles estão com as temáticas padrões? Será difícil criar um mistério desafiador para eles?

Há muita conversa em uma aventura de mistério. Os investigadores obtêm a maior parte de suas informações ao falar com PdMs, observar suas ações e reações, e ouvir suas respostas. Perseguições e lutas acontecem, mas um mistério é um duelo de inteligência, não de punhos. Se seus PdJs são especializados em combate, você pode querer usar um estilo durão em vez de aconchegante, para que eles não fiquem completamente perdidos.

Também há muitos detalhes em um mistério. As pistas vitais geralmente são obscurecidas por mentiras e falsas pistas. Jogadores que são bons em lembrar detalhes ou que tomam boas notas terão vantagem sobre jogadores que não prestam atenção, assim como jogadores que têm um bom entendimento de um sistema de combate têm vantagem sobre aqueles que não têm. Se seus jogadores não são bons com detalhes, você pode querer usar um estilo novo de barbante em vez de um estilo de quebra-cabeça (abaixo) para lhes dar um caminho claro através da aventura.

por que o crime ocorreu, e talvez algumas ideias para PdMs e eventos durante a investigação. Os personagens em sua campanha devem lhe dar algumas ideias sobre quais perícias e atitudes o grupo terá para trabalhar. Agora você precisa pensar na estrutura da aventura.

Existem duas estruturas básicas de enredo: o *quebra-cabeça* ou mistério de “jogo justo”, e o mistério *novelo de barbante*. Ambos exigem um bom trabalho de preparação tanto para o Mestre quanto para os jogadores. A grande diferença está na quantidade de informações fornecidas aos PdJs de uma só vez.

Quebra-Cabeças

Imagine um grande quebra-cabeça espalhado sobre a mesa. As peças são

as pistas. Elas estão todas bem ali na sua frente. Você só precisa encaixá-las na ordem certa para resolver o crime. Por exemplo, no antepenúltimo capítulo de *Morte na Praia*, de Agatha Christie, Hercule Poirot lista as seguintes pistas:

- Gabrielle Nº 8 (um perfume)
- Uma tesoura
- O frasco atirado de uma janela
- Um calendário verde
- Um embrulho de velas
- Um espelho e uma máquina de escrever
- Uma meada de lã vermelha
- Um relógio de pulso de moça
- Água da banheira escorrendo pelo ralo.

Poirot opina que “cada um destes fatos, não relacionados entre si, deveria ser aplicado no respectivo lugar. Não poderia haver pontas soltas.” E, nos dois capítulos seguintes, ele começa a juntar cada um deles para descobrir quem matou a vítima e por quê. O leitor, por outro lado, provavelmente ficará confuso sobre por que Poirot considera essas pistas, e não as dúzias de falsas pistas oferecidas anteriormente no livro, tão significativas — até a explicação.

As peças do quebra-cabeça se encaixam. Em resumo, um suspeito deu seu álibi com base no horário informado a ela pela garota que usava o relógio de pulso, que havia sido secretamente alterado pela própria suspeita para adiantar 20 minutos. Assim, o álibi do suspeito poderia ser descartado. Após usar o relógio para estabelecer seu álibi, o suspeito (na verdade, um dos assassinos) posteriormente alterou o relógio de volta para a hora correta enquanto a garota nadava. Quando Poirot percebeu que o suspeito tinha acesso ao relógio antes e depois que a garota disse a ele que horas eram, ele sabia que o álibi era pouco confiável.

As velas foram usadas pela garota para amaldiçoar sua madrasta (a vítima). Ela acreditava que a maldição tinha causado a morte de sua madrasta e, portanto, estava agindo de forma suspeita. Um dos assassinos descobriu a garota lendo um livro de bruxaria, viu as velas e usou isso para incriminar a garota como uma suspeita alternativa.

A meada de lã vermelha, o espelho e a máquina de escrever mostram que uma outra testemunha mentiu. Uma testemunha estava pegando a meada de lã e não viu outra testemunha que ele deveria ter encontrado se a história da segunda testemunha fosse verdadeira. A testemunha mentirosa disse que viu no espelho outro suspeito digitando, o que ele não poderia ter visto naquele momento, e, portanto, teve que mover a máquina de escrever depois para confirmar sua história.

A garrafa continha maquiagem corporal usada para ajudar uma das assassinas reais a se disfarçar como a vítima bronzeada. O papelão verde do calendário foi usado para criar um chapéu semelhante ao usado pela vítima para esconder o rosto de uma testemunha que descobriu seu “corpo”, enquanto estava na companhia do segundo assassino. (Durante esse tempo, a verdadeira vítima estava viva e escondida em uma caverna próxima da assassina feminina, que ela achava que era apenas uma intrusa que a encontrou durante um encontro planejado com o outro assassino. O perfume distinto da vítima estava na caverna quando Poirot examinou a área.) Em seguida, a testemunha foi chamar a polícia enquanto os dois assassinos mataram

a vítima, colocaram seu corpo na praia onde a assassina feminina estava deitada e usaram a tesoura para cortar o chapéu e se livrar dele. A assassina feminina então tomou um banho para remover a maquiagem corporal e jogou a garrafa pela janela. A dupla acidentalmente deixou as tesouras para trás perto do corpo.

conseguem ver como tudo se encaixa. Ou, quase tão ruim, podem ver a primeira peça, fazer um salto intuitivo, descobrir o vilão imediatamente e encerrar sua aventura antes mesmo de começar.

Outra questão com a estrutura de quebra-cabeça é que, uma vez que as peças estão na mesa, você tem pouco espaço

O Fracasso é Uma Opção?

Uma das últimas (mas mais importantes) escolhas de estilo que você precisa considerar é o quanto aos testes de habilidade e a “sorte dos dados” terão efeito em sua aventura.

Uma abordagem é deixar estritamente o que der de resultado nos dados. Se os PdJs não possuírem as perícias corretas de coleta e análise de informações ou fracassarem em seus testes, eles perderão as pistas. É possível para os PdJs falharem com base nos resultados dos dados. Se isso acontecer, bem... o crime nunca será resolvido, e a aventura terminará em um tom morno.

A abordagem oposta é focar na história. As perícias e os resultados dos dados são irrelevantes se impedirem os PdJs de resolverem o enigma. Nesse caso, não importa quem são os PdJs, quais são seus resultados nos testes de habilidade, ou o que eles fazem; você os guiará para a solução, não importa o quê.

A maioria dos jogos fica em algum lugar entre esses extremos. Se você quer que os jogadores possam resolver a aventura, pode minimizar os efeitos da má sorte nos dados, oferecendo várias maneiras de obter a mesma pista. Você também pode trapacear — discretamente! — para garantir que os PdJs obtenham as pistas vitais. A má sorte nos dados pode tornar a aventura mais difícil, mas não deve, por si só, tornar o quebra-cabeça insolúvel. Não use essa técnica em excesso; se os jogadores sentirem que o fracasso é impossível, a aventura parecerá um exercício sem sentido.

Muitos mistérios em formato de quebra-cabeça usam o estilo aconchegante, e vice-versa. A combinação é frequentemente chamada de “mistério clássico”. Existem algumas histórias de investigação policial que usam esse formato; Ed McBain, por exemplo, o utiliza em vários livros com o mestre criminoso chamado “o Surdo”. Raramente é encontrado em um formato durão ou em um suspense.

Em uma estrutura de quebra-cabeça, é fácil para o detetive obter informações. Testemunhas falam livremente, o legista diz a ele uma hora aproximada da morte, e as pistas são encontradas por todos os lados. A interpretação dessas informações é que é difícil, muitas vezes exigindo proezas de inteligência dedutiva.

Enredos de quebra-cabeça são fáceis de planejar, mas difíceis de conduzir em um RPG. O MJ pode montar a cena do crime, incluir um monte de PdMs suspeitos, deixar algumas pontas soltas e permitir que os investigadores encontrem as pontas em qualquer ordem. Os jogadores devem descartar as falsas pistas e montar o quebra-cabeça. Eles podem passar bastante tempo desorientados sem fazer nenhum progresso porque perderam uma peça do quebra-cabeça, adicionaram uma falsa pista ou simplesmente não

para manobrar. Se os investigadores juntarem as peças, o mistério está resolvido. Se eles não o fizerem, não está. Há muito pouco espaço para graus de sucesso ou fracasso e pouca oportunidade de direcionar a trama em uma direção ou outra.

Novelos de Barbante

O formato clássico de masmorra de fantasia tem uma estrutura de novelo de barbante. Os aventureiros entram em um ponto — metaforicamente, uma extremidade de um grande emaranhado de barbante. Eles avançam sala por sala em uma determinada ordem até chegarem à grande batalha. Pode haver caminhos laterais e desvios, mas geralmente os heróis devem enfrentar encontros específicos em uma ordem que o Mestre tenha estabelecido antecipadamente.

O enredo do mistério de novelo de barbante funciona da mesma maneira. Os detetives começam com um único fato ou coisa para investigar. Esse fato os leva ao próximo, que leva ao próximo, e assim por diante. Eles nunca precisam sentar, examinar um grande conjunto de pistas e dizer “Aha!” Se continuarem seguindo o fio, eventualmente obterão todas as informações de que precisam para enfrentar seu adversário.

Existe um Atalho?

O oposto do azar nos dados é o jogador que tem um *insight* intuitivo brilhante que resolve o mistério imediatamente. Por exemplo: O vilão entra na sala. Você o descreve. Um PdJ exclama: “Jim, esse homem é o assassino!” E seu enredo desmorona aos seus pés.

Conforme discutido acima, você pode limitar a probabilidade de um atalho limitando a quantidade de informações que os investigadores têm em qualquer momento. Se você não fornecer as pistas-chave até que os PdJs tenham investigado bastante, então não será tão anticlímax se eles resolverem o mistério com a primeira grande pista.

Tenha algumas ideias do que fazer se os PdJs descobrirem as coisas cedo. O vilão pode fugir, pegar um refém ou lutar. Capturá-lo pode se tornar uma aventura por si só.

Alternativamente, os detetives ainda podem precisar provar seu caso. Na série de TV “*Columbo*”, a audiência sabe quem é o assassino e como o crime foi cometido desde o início. Muitas vezes, o tenente Columbo suspeita dessa pessoa rapidamente. A aventura se torna não “quem fez”, mas “como você irá provar”.

Você pode criar um vilão de reserva de emergência, a quem pode atribuir o papel de adversário se o seu vilão principal for pego imediatamente. Isso é muito, muito difícil de fazer, pois você precisará preparar um caso plausível e dramaticamente convincente que se encaixe tanto no seu vilão principal quanto no vilão substituto. Portanto, por mais tentador que possa parecer, você provavelmente não deve trocar os vilões no meio do crime, a menos que tenha se preparado completamente para isso.

Em um suspense, o criminoso que é capturado pode ser apenas um capanga de um adversário mais poderoso. Ou ele mesmo pode ter um capanga leal que executará seu plano em sua ausência, ou um subordinado ambicioso que usará a mesma configuração para algo completamente diferente.

Seja flexível e pense um pouco nos piores casos ao planejar a aventura.

Em um enredo em formato de novelo de barbante, muitas vezes é difícil para o detetive adquirir informações. Ele pode ter que seguir suspeitos, intimidar mafiosos e até mesmo evitar a lei. Mas as informações em si geralmente são bastante claras e não requerem um salto analítico brilhante antes de poderem ser seguidas.

Os enredos em formato de novelo de barbante são mais difíceis de planejar, mas mais fáceis de conduzir. Você precisa ter uma ideia muito clara de como cada cena leva à próxima. Um fluxograma pode ser útil. Mais importante, você precisa pensar com muito cuidado sobre caminhos alternativos em quase todos os passos, já que você deseja evi-

tar direcionar os jogadores. Você pode se ver afundando em uma série infinita de alternativas: “se eles fizerem A, então B; se eles fizerem C, então D; se eles fizerem E, então F, a menos que eles tenham feito A...”

Por outro lado, um enredo em formato de novelo de barbante permite que você apresente as pistas na ordem que preferir, junto com as distrações apropriadas e as pistas falsas. Como os PdJs estão recebendo apenas uma pista de cada vez, você tem algum controle sobre quando eles têm informações suficientes para fazer um salto lógico brilhante que resolva o caso.

É menos provável que eles se debatam sem rumo em um enredo em formato de novelo de barbante, pois — idealmente — sempre há algo para eles fazerem. Por outro lado, os PdJs podem se sentir em um entrelhamento se não acreditarem que podem se afastar do barbante para seguir outro caminho que pareça interessante. Você precisa garantir que haja mais de um caminho para o sucesso. Não os puna por fazer algo inventivo que ignore o rastro de migalhas de pão; se isso realmente fizer progresso, dê a eles a pista que estão procurando.

Formato Misto

Pode ser vantajoso misturar elementos do quebra-cabeça e do novelo de barbante. Sua estrutura geral provavelmente será predominantemente de um ou outro, mas você pode incluir estágios individuais que sigam o paradigma alternativo. Por exemplo, em vez de ter um grande quebra-cabeça, você pode ter vários menores que os investigadores devem resolver em sucessão, seguindo um caminho em formato de novelo de barbante de um para o outro. Ou você pode ter um quebra-cabeça geral, mas a coleta das peças pode seguir um caminho em formato de novelo de barbante.

BASTIDOR PROFUNDO: A HISTÓRIA DO CRIME

Lembre-se de que um mistério é realmente duas histórias entrelaçadas: a história do crime e a história da investigação. Você controla a história do crime; os jogadores controlam em grande parte a história da investigação. Você precisa configurar o crime de tal forma que a investigação flua sem problemas. O trabalho que você faz ao estabelecer a história de fundo é como um iceberg: os jogadores nunca verão a maior parte dela, mas é vital como base para as partes que são reveladas.

A plausibilidade (que não é a mesma coisa que realismo) é seu objetivo. Você pode se safar com cerca de uma coincidência incrível; tudo o mais precisa seguir logicamente a partir da configuração que você criou. Isso é particularmente importante em campanhas que incluem magia, superciência ou o sobrenatural. Os jogadores, não apenas seus personagens, precisam entender o que é possível e o que não é possível no cenário para resolver o mistério.

Você já ouviu isso antes e vai ouvir novamente: simplifique. Você pode pensar que é fácil simplificar uma aventura no meio do caminho. É fácil de fazer, mas é difícil fazer bem. Quando você percebe que as coisas estão muito complicadas, seus jogadores provavelmente estão totalmente confusos, e tentar simplificar levará a um emaranhado de pontas soltas e resoluções anticlimáticas.

O ADVERSÁRIO

O adversário impulsiona a trama. Você pode começar com o crime e criar uma pessoa que o cometera, ou começar com um vilão e pensar no que ele poderia fazer. De qualquer forma, o vilão precisa ser um inimigo digno dos esforços dos PdJs. Ele é absolutamente fora do comum, especialmente em um suspense. Ele é inteligente, engenhoso e dedicado ao sucesso de seu crime e à sua fuga. Se não fossem os PdJs, ele escaparia impune.

O termo “vilão” é muito usado neste livro. Isso é intencional. O vilão é o cara mau, o adversário, o criminoso, o assassino. Um vilão de mistério é (geralmente) claramente uma pessoa má com a intenção de fazer coisas ruins. Ele pode apresentar uma fachada de respei-

tabilidade social, mas por dentro é uma pessoa amoral e astuta que fará qualquer coisa para alcançar seus objetivos. Se você pensar nele como um adversário honroso ou simpático, corre o risco de um desfecho anticlimático, com os PdJs debatendo como resolver o caso. Se você pensar nele apenas como um assassino, pode inconscientemente perder outras possibilidades de crime. Você deve pensar nele, e retratá-lo, como um vilão.

Isso não significa que seu vilão precise ser uma caricatura exagerada. Ele pode ser um estudo de contrastes. Ele pode ter uma aparência respeitada, até mesmo piedosa, e um lado sombrio. Ou talvez ele seja um homem cruel e sem escrúpulos que se importa profundamente com sua família (à sua própria maneira sombria) ou tem um código rígido de conduta. Ele deve ser sufi-

cientemente perverso para ser digno de captura e punição. Em um formato durão ou de investigação policial, você pode introduzir alguma ambiguidade moral, até mesmo dar ao vilão uma justificativa convincente para suas ações, mantendo-o firmemente merecedor de seu destino. Um formato aconchegante geralmente não introduz ambiguidade moral, embora haja algumas exceções.

O antagonista deve ser apresentado, pelo menos por referência, no início da aventura. Mesmo em formatos de investigações policiais, os detetives frequentemente têm um encontro menor com o vilão como informante, testemunha ou espectador ocasional. Ele pode ser um dos suspeitos lógicos do crime, ou pode ser uma pessoa comum ligando vários crimes aparentemente independentes. Se o perpetrador for alguém de quem os PdJs nunca ouvirem até a cena final, eles ficarão justamente insatisfeitos.

A Marca de Caim

Assassinos do mundo real não são muito parecidos com seus equivalentes em mistérios. O assassino frio e calmo que comete assassinatos casualmente, e depois participa de um chá sem perder o ritmo, é praticamente uma criatura fictícia.

Quando uma pessoa mata outra pessoa, ela quebra a regra mais fundamental de toda sociedade humana. Isso pode ter consequências psicológicas significativas. Mesmo aqueles cujos assassinatos são sancionados por sua sociedade, como soldados, policiais ou duelistas, provavelmente terão alguma reação psicológica, especialmente se sua família, amigos e sociedade tiverem uma atitude ambivalente em relação à aprovação de seus atos.

Aqueles que estudam assassinos modernos afirmam que seu sono é perturbado por pesadelos. Os assassinos frequentemente têm distúrbios alimentares (falta de apetite ou comem demais em busca de conforto). Eles se afastam de atividades sociais, especialmente se falar sobre seus atos incomodar as pessoas ao seu redor. (Assassinos não capturados muitas vezes se afastam da sociedade para evitar dizer ou fazer algo que os entregue.) Eles frequentemente têm disfunção sexual (incapacidade de ter relações sexuais ou um desejo aumentado por isso). Eles podem querer visitar os túmulos de suas vítimas e se justificar diante dos mortos ou de seus parentes. (A polícia muitas vezes vigia secretamente os túmulos das vítimas de assassinato para ver se o assassino faz uma visita desse tipo.)

Essas mudanças repentinas no comportamento de um assassino serão óbvias para aqueles que o conhecem bem, mesmo que não entendam por que a mudança é importante. Se o assassino for um sociopata real, a mudança de comportamento pode ocorrer antes do crime, quando ele está se preparando mentalmente para matar, e com um retorno à calma depois.

A “Marca de Caim” não afeta apenas os criminosos. Ela foi observada em soldados e policiais modernos que tiram uma vida com justificativa legal. Se sintomas semelhantes afetam Mosqueteiros, cavaleiros medievais, invasores vikings ou samurais japoneses, isso fica a critério do Mestre. A questão parece ser se os colegas do personagem e a sociedade se sentem desconfortáveis com suas ações e em estar perto de alguém que matou, mesmo com sanção legal.

Como isso afeta sua preparação para o crime? Depende. Em um mistério aconchegante ou um suspense, você pode praticamente ignorar essa informação. Em uma investigação policial, você pode usá-la para adicionar verossimilhança à investigação — talvez os policiais tragam um perfilador psicológico (PdJ ou PdM). Para um mistério durão, isso pode ser incorporado ao confronto entre o detetive e o criminoso.

Motivação

Por que essa pessoa cometeu esse crime? Necessidade, ganância, poder, paixão, medo e a necessidade de dominar e controlar são motivações típicas. Como ele se beneficiou de suas más ações? Como os impulsos que o tornaram um criminoso se manifestam em sua vida de outra forma? Como o crime dele mudou seu comportamento? Para quem ele contou, se é que contou para alguém?

As desvantagens mentais do vilão devem fazer parte de sua motivação para cometer o crime e fornecer pistas que possam levar os investigadores até ele.

Se o crime for um crime passional, dê ao seu antagonista desvantagens como Brigue, Fúria, Fanatismo, Impulsividade, Inveja, Irritabilidade, Obsessão, Sadismo, ou Sanguinolência. Isso leva logicamente a crimes impulsivos, muitas vezes alimentados por drogas ou álcool. Um assassino passional clássico é o cônjuge abusivo que mata seu parceiro quando ela exige o divórcio e depois tenta encobrir sua morte como um acidente. Tais crimes são bons para investigações policiais e histórias de formato durão. Eles são menos adequados para criar um mistério aconchegante ou um suspense, que geralmente exigem que o criminoso tenha um plano astuto e bem pensado.

Se o crime for sobre um grande roubo, dê ao criminoso desvantagens como Avaria, Cobiça, ou Gula. O resultado lógico é um crime financeiro, como desvio de dinheiro e fraude, ou possivelmente homicídio. Um assassino ganancioso clássico é um homem que mata para evitar que um parente rico mude seu testamento a favor de outro herdeiro, em vez do vilão. Isso é mais comum em mistérios aconchegantes, mas é útil em geral.

Criminosos vaidosos querem que alguém saiba o quão inteligentes eles foram. Eles frequentemente têm desvantagens como Excesso de Confiança, Fanatismo, Inveja, ou até Marca Registrada, o que os leva a provocar a polícia. Provocar é mais comum na ficção do que na realidade; isso adiciona tensão e um envolvimento pessoal a um crime. Criminosos vaidosos colecionam recortes sobre suas façanhas. Eles insinuam ou até se gabam para seus amigos sobre seu papel em “algo importante”. Eles rondam as cenas do crime observando os investigadores. Alguns são “fanáticos” por polícia e podem tentar se infiltrar na investigação. Um assassino que ataca para se livrar de um rival (uma jovem estrela em ascensão promissora) ou para silenciar alguém que testemunhou um momento de fraqueza é um típico criminoso vaidoso. Esse tipo de grandiloquência se encaixa bem em suspenses e também pode funcionar em mistérios de investigação policial.

As desvantagens do vilão afetam suas ações; essas, por sua vez, afetam o conjunto de pistas e indícios que você fornece no início. A cena do crime deixada por um desviador ganancioso e metódico, tentando esconder seu roubo da descoberta, deve ser diferente da cena deixada por um fanático raivoso que mata jovens mulheres de minorias. Pense em como as desvantagens do vilão — impulsos poderosos o suficiente para levá-lo a matar — são refletidas em sua vida de outras formas. Que tipo de pistas sobre sua natureza os investigadores encontrarão ao conversar com ele; conversar com sua família e colegas de trabalho; em sua casa, escritório ou carro?

Pense também no que o levou a cometer esse crime *neste momento*. Uma obsessão crescente? Uma oportunidade repentina? Um risco inesperado de exposição para algum problema em curso (caso amoroso, desvio de dinheiro, extorsão, etc.)? Problemas no trabalho ou na família que criaram estresse que ele precisava aliviar por meio do crime? Se os investigadores estudarem o passado dessa pessoa, o que eles descobrirão?

Meios

Como esse vilão cometeu o crime? O criminoso era *organizado*, *desorganizado* ou uma mistura dos dois?

Criminosos organizados são inteligentes e habilidosos socialmente. Eles planejam seu crime e trazem consigo todas as ferramentas e armas necessárias. Eles têm um plano de entrada e fuga e deixam o mínimo de evidências no local. Um criminoso organizado gosta de controlar a vítima, a cena do crime e, indiretamente, a investigação. Criminosos organizados são ideais para histó-

A Pessoa Menos Provável

Acima de tudo, você geralmente quer manter os jogadores em dúvida sobre a identidade do criminoso até o final. A maneira sempre popular de fazer isso é o conhecido álibi inabalável. No entanto, alguns jogadores podem imediatamente perceber que apenas o culpado provavelmente teria algo assim e focar no suspeito com o álibi imediatamente.

Felizmente, existem várias outras maneiras de desviar a suspeita do verdadeiro culpado. Por exemplo:

- O vilão parece não ter motivo, e de fato parece perder muito como resultado do crime.
- O crime parece ser resultado de um planejamento meticuloso, e o vilão não é do tipo planejador.
- O crime parece ser resultado de um impulso repentino, e o vilão não é do tipo passional.
- O vilão é alguém altamente improvável devido à idade (uma criança), relação com o falecido ou investigador, status social e reputação, ou personalidade.
- O vilão é alguém improvável devido à sua profissão (médico, detetive, juiz ou clérigo). Geralmente, o vilão é mais provável de ser alguém “respeitável” em vez de um servo ou empregado.
- O vilão parece ser outra vítima de um ataque, ameaças ou danos. O vilão pode até fingir sua própria morte, embora seja difícil fazer isso se alguém examinar cuidadosamente o corpo.
- O vilão parece estar incriminando-se desajeitadamente para proteger outro. O truque relacionado é uma pessoa inocente que tenta se incriminar para proteger alguém que ele pensa ser culpado (mas que também é geralmente inocente).
- O vilão vai, de fato, aos investigadores, diz a eles que foi falsamente acusado de um crime e implora que ajudem a limpar seu nome. Isso cria uma forte presunção em suas mentes de que ele é realmente inocente, especialmente se parecer simpático.

rias aconchegantes e mistérios durões, e podem ser grandes vilões em suspenses.

O criminoso desorganizado é uma pessoa menos inteligente, muitas vezes com uma vida instável. Ele age espontaneamente, ou com pouco planejamento, usando as armas e ferramentas à sua disposição. Frequentemente, ele usa força excessiva e deixa uma cena de crime bagunçada com muitas evidências potenciais. O criminoso desorganizado não tem um plano. Após o crime, ele precisa improvisar uma rota de fuga; se livrar de quaisquer armas, roupas ensanguentadas ou outras evidências; e possivelmente arranjar um álibi. Criminosos desorganizados são comuns em mistérios de investigação policial. Eles também são encontrados como capangas em suspenses — sua negligência e violência podem levá-los a cometer um crime desnecessário que chama a atenção dos investigadores e começa a expor o grande esquema.

A maioria dos criminosos é uma mistura dos dois tipos. O crime começa de forma organizada, mas o criminoso esqueceu algo, ou a vítima fez algo para atrapalhar seu plano. Ou o crime começa de forma desorganizada, mas o cri-

minoso rapidamente elabora um plano para limpar a cena do crime e desviar a atenção de si mesmo.

Se seu vilão é organizado, ele pode ter deixado um rastro que os investigadores podem encontrar, à medida que ele adquiriria os meios para cometer o crime, pesquisava seu alvo e testava seus métodos. Em um caso de envenenamento, o FBI foi capaz de encontrar as impressões digitais do assassino nos livros sobre envenenamento que ele havia retirado da biblioteca local. Se seu vilão é desorganizado, ele pode ter escolhido se livrar de itens em lugares com os quais estava familiarizado e que ele achava que não seriam observados ou perturbados.

Oportunidade

O que a pessoa culpada deve ter sido capaz de fazer ou saber para cometer esse crime? Há algo incomum sobre o local ou horário do crime que se encaixa apenas em um suspeito?

Um vilão meticuloso pode tentar arranjar um álibi. Um álibi muito sólido é tão suspeito quanto nenhum, mas é preciso muita confiança para depender de um álibi realisticamente “fraco”.

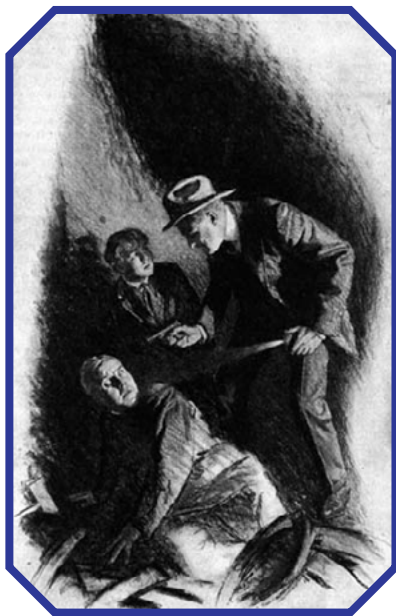
Você pode fornecer álibis aos suspeitos ocultando a hora da morte ou a identidade da vítima. Assim, por exemplo, o suspeito pode permanecer continuamente na companhia de testemunhas inabaláveis a partir do momento em que a vítima presumida foi vista pela última vez até a descoberta do corpo. Desde que ninguém perceba que um truque foi realizado, o álibi parece sólido como uma rocha. A história da investigação, portanto, se concentrará em fornecer aos jogadores as pistas de que precisam para descobrir o truque — uma boa configuração para um mistério aconchegante.

Em um cenário menos intelectual, como um mistério durão ou de investigação policial, os álibis tendem a ser mais simples. Geralmente consistem no vilão fazendo com que alguns amigos mintam por ele. Se você usar essa configuração, poderá usar os PdMs envolvidos para criar cenas de interação interessantes em que os investigadores tentam extrair a verdade deles.

O próximo capítulo discute alguns dos detalhes técnicos envolvidos na determinação da identidade e hora da morte.

A VÍTIMA

A história da vítima também é importante para o crime. Os investigadores passarão muito tempo conversando



com PdMs sobre a vítima. Ao descobrir que tipo de pessoa ele era e porque alguém gostaria de prejudicá-lo, eles podem se aproximar do vilão.

O cadáver não vai contar aos detetives sobre si mesmo. Você precisará mostrar como ele era por meio de sua família, amigos e conhecidos, bem como por meio de suas roupas, sua casa e seu escritório. Todos esses são terrenos férteis para seus esforços contínuos de gerenciamento de informações — o

número de maneiras pelas quais você pode transmitir pistas é quase infinito.

Por exemplo: O que as pessoas pensam sobre sua vítima? Que tipo de reputação ele tinha? Que tipo de fofoca era comum? Que segredos ele tinha e quem sabia sobre eles? Que tipo de impressão ele passava para o mundo por meio de suas roupas, seu local de trabalho e sua casa? Quais eram seus *hobbies*?

Sua vítima deve ser simpática aos investigadores. Eles vão passar a aventura descobrindo o que aconteceu com ele e por quê. Se eles não se importarem com ele, a aventura terá menos impacto. Isso não significa que a vítima precise ser um santo — uma vítima de homicídio em um mistério precisa ser o tipo de pessoa que várias pessoas tinham motivos para matar — mas ele precisa ter algum aspecto simpático. (Você pode relaxar essa regra no caso de uma investigação policial, no entanto.)

COADJUVANTES

Ainda mais do que em aventuras de RPG convencionais, um mistério exige que você torne seus PdMs distintos, memoráveis e úteis. Seus jogadores estão imersos nas tramas de uma trama que parece complexa, até mesmo confusa. Se eles tiverem uma série de PdMs mal delineados para lidar, sua confusão e frustração serão multiplicadas. Lembre-se da Regra dos Sete!

Cada PdM importante deve ter uma função específica que seja relevante para a trama. A maioria deles, na verdade, deve existir com o único propósito de transmitir uma ou mais peças de informação aos investigadores. Isso é uma peça vital do seu esquema de gerenciamento de informações — saber quais PdMs têm quais informações e como e quando eles podem ser convencidos a compartilhá-las.

Alguns ou todos eles podem precisar ser suspeitos. Dedique um tempo para decidir quem será um suspeito, por que motivo e como você vai colocar essas informações nas mãos dos investigadores. Se um PdM for o suspeito óbvio, seus jogadores imediatamente deduzirão (conhecendo as convenções) que ele não é o culpado; você deve ter pelo menos outros dois PdMs que também sejam plausíveis.

Arquétipos e *typecasting* são ferramentas úteis. Muitos mistérios aconchegantes, como mencionado anteriormente, têm personagens que se enquadram em estereótipos facilmente identificáveis: o Mordomo Digno, a Herdeira Mimada, o Pastor Distraído e assim por diante. Os autores fazem isso porque o arquétipo economiza tempo e direciona o leitor para o enigma, não para as pessoas.

Assassinando as Vítimas

A maioria dos sistemas de regras de RPG torna relativamente difícil matar uma pessoa que não esteja completamente surpresa, dormindo, amarrada ou de outra forma indefesa com um ou dois golpes. Isso impede que os PdJs morram com muita frequência, ou como vítimas de resultados infelizes nos dados. Também impede que eles enfrentem muitos adversários sem desafio. Por outro lado, pessoas reais podem e morrem, acordadas e lutando, com um único tiro, ferida de faca ou outro golpe infeliz.

A maioria dos sistemas facilita matar vítimas indefesas ou surpresas. Se um vilão estiver matando uma vítima que não está nem indefesa nem surpresa, suponha que o atacante obtenha sucesso em seus testes de habilidade, e que a vítima fracasse em seus testes quando necessário. Se a vítima ou o agressor for um PdJ, por outro lado, você provavelmente precisará fazer os testes desse encontro e pode descobrir que os personagens de RPG são mais difíceis de matar do que seus equivalentes no mundo real.

Em relação a isso, detetives no estilo durão e suspense geralmente caem no primeiro golpe quando atingidos com um cacete, drogado ou de outra forma incapacitados por um vilão com o propósito de captura. Os PdJs, por outro lado, geralmente não gostam de ser capturados e farão de tudo para resistir. Você pode querer tranquilizar os jogadores de que uma convenção desses gêneros é que seus personagens não serão mortos pelos capturadores quando indefesos e geralmente terão uma chance de escapar ou serem libertados antes de serem torturados ou gravemente prejudicados, desde que mantenham

Outra regra geral que é ainda mais útil em mistérios do que em aventuras normais é dar a cada PdM um traço distintivo — seja um traço físico, uma característica de personalidade, uma mania ou uma forma de falar. O morcego constantemente esfrega o nariz enquanto fala; a jovem Lady Pamela diz “tipo assim” no início de cada discurso; Jack Perkins tem um bigode grande e caído. Novamente, seu objetivo é eliminar a confusão para que seus jogadores tenham uma ideia clara do que está acontecendo, com quem podem falar e o que lhes foi dito.

Certifique-se de que os nomes dos PdMs também sejam distintos. Não tenha dois PdMs com nomes remotamente semelhantes — tente nem usar a mesma consoante inicial. Se houver um PdM que seja uma figura de fundo sem importância, sinalize esse fato para os jogadores dando-lhe um nome pouco memorável (“João”) ou nenhum nome (“o jardineiro”). Pense bem nas implicações dos nomes que você dá: nomear o filho da vítima de “Harry” dará aos jogadores uma imagem mental completamente diferente do que nomeá-lo de “Reginaldo”. Novamente, estereótipos podem ser seus amigos — use-os!

O GANCHO

“O que realmente importa é uma porção de cadáveres! Quando a coisa começa a ficar enfadonha, um pouco de sangue anima tudo. Alguém está prestes a revelar uma coisa... e aí morre primeiro! Isso sempre causa impacto. Acontece em todos os meus livros... dissimulado de mil maneiras diferentes, claro. E os leitores gostam de venenos indecifráveis, inspetores de polícia burros, moças amarradas em porões, onde o gás ou a água do esgoto inunda tudo. Sistema positivamente incômodo de matar alguém, e o herói capaz de enfrentar três a sete vilões sozinho.”

— Sra. Ariadne Oliver,
Cartas na Mesa

A última etapa da história do crime é o envolvimento dos PdJs. É aqui que você atrai a atenção deles, os deixa animados e se prepara para a investigação que seguirá.

Envolvimento Profissional

Alguns personagens são pagos para se envolverem. A polícia, por exemplo, investiga crimes porque é o trabalho deles. O capitão ou chefe do departamento os convoca, fornece um endereço e eles seguem em frente. Ou os superiores dos personagens podem designá-los

para monitorar uma investigação oficial com aspectos politicamente sensíveis ou atribuí-los para investigar onde não há policiais ou outros funcionários.

Detetives particulares precisam de clientes. Um detetive particular, ou um gênio excêntrico que trabalhe como agente de investigação, pode ser contratado pelo advogado do principal suspeito, pela família, por uma empresa de seguros preocupada com fraude ou por qualquer outra pessoa com interesse no caso. Um gênio excêntrico com bons contatos na polícia, como Sherlock Holmes ou Lord Peter Wimsey, pode até mesmo receber a visita dos policiais.

Envolvimento Pessoal

Ganchos profissionais são válidos, mas você pode tornar o caso mais envolvente ao dar aos personagens um interesse pessoal. A vítima pode ser alguém importante para os investigadores. Essa estratégia pode ser facilmente usada em excesso, mas ainda assim pode ter um impacto emocional se a vítima for alguém inesperado.

A vítima também pode ser alguém sem importância que os detetives já conheceram anteriormente — um informante, um rival, um membro da família, um associado comercial, um contato ou até mesmo um cliente anterior. Você pode usar a investigação dos PdJs como uma forma de fornecer detalhes e profundidade a um personagem secundário após sua morte, sugerindo que os PdMs têm vidas além de suas interações com os PdJs. Você pode até mesmo usá-lo para mostrar como os PdJs são refletidos nas vidas daqueles ao seu redor.

Envolvimento por Coincidência

Em alguns casos, é perfeitamente razoável os PdJs estarem cuidando de seus próprios assuntos quando o crime acontece bem na frente deles. Esse é um mecanismo favorito para gênios excêntricos, muitos dos quais parecem ser áreas de alto índice criminal. A coincidência é menos útil para detetives particulares, que precisam de clientes pagantes tanto por motivos práticos quanto legais. Detetives e especialistas da polícia podem se deparar com um crime, mas para eles não é muito diferente de um dia no escritório.

Uma variante do envolvimento por coincidência, que é boa para grupos que não são primariamente investigadores, é o enredo de isca e troca: os PdJs se deparam com o crime no curso de outra aventura. A aventura começa como algo diferente — um caso de desaparecimen-

to, uma investigação de divórcio, um trabalho simples de guarda-costas, uma verificação de antecedentes — quando de repente o grupo se depara com um cadáver. Os riscos são elevados. O que era rotina subitamente se torna importante.

Com uma isca e troca, você precisa equilibrar cuidadosamente os objetivos originais e revisados da aventura. Você pode usar uma isca cativante — nossos heróis estão entregando remédios vitais para a Base Ceres quando recebem um SOS automatizado de uma nave próxima — para criar tensão narrativa. Aqui, nossos heróis têm uma razão para resolver o problema rapidamente para que possam prosseguir para salvar vidas em Ceres. Mas a isca não deve ser tão cativante a ponto de distrair do enredo da investigação, caso contrário, os personagens apenas chamam a polícia e seguem em frente. Por outro lado, se a isca for entediante — nossos heróis estão inspecionando o porão de sua nave em busca de vazamentos — então introduza a interrupção rapidamente. Há apenas tanto que se pode fazer com um evento rotineiro antes de perder o interesse dos PdJs. Uma vez que os jogadores estejam entediados e distraídos, pode ser difícil motivá-los, mesmo com uma boa trama.

Envolvimento Legal

Você pode fazer com que os investigadores sejam os suspeitos. Isso funciona bem se a vítima for um rival conhecido ou adversário dos PdJs. Talvez eles já tenham se envolvido com ele no passado, o tenham ameaçado publicamente e possam lucrar muito com sua morte. Eles têm um incentivo óbvio para limpar seus nomes e enfrentam sérios problemas para obter informações e cooperação de testemunhas e autoridades.

Envolvimento Emocional

Você pode tornar o crime horrível — uma criança é acidentalmente baleada em uma disputa entre gangues rivais; um *serial killer* mata todas as moças de uma fraternidade universitária, exceto uma; um terrorista assassina um juiz local. Esse ponto de partida muitas vezes leva a uma trama de suspense.

Envolvimento Intelectual

Você também pode transformar o próprio quebra-cabeça no problema. Mistérios de quartos trancados, testemunhos desaparecidos ou crimes aparentemente impossíveis demonstram que alguém inteligente está agindo. A situação pode desafiar os detetives a competirem intelectualmente com o vilão.

A CENA DE ABERTURA

Depois de decidir como estabelecer o gancho, é hora de construir uma cena em torno disso. A cena de abertura é extremamente importante, pois é a única em que você pode ter certeza razoável de que acontecerá conforme planejado. Use-a para estabelecer os principais PdMs, plantar algumas pistas e dar aos detetives pelo menos algo óbvio para investigar. Essa também é uma boa cena para materiais preparados, como esboços do local do crime, mapas e outros materiais distribuíveis.

Atirados ao Mar

As cenas de abertura mais simples envolvem lançar os PdJs diretamente em águas turbulentas.

Aqui está uma cena inicial: os investigadores entram no local do crime. Você não se importa com como eles chegaram lá, que equipamento trouxeram ou o que viram antes de entrar na sala. Se esses detalhes forem importantes, você pode preenchê-los posteriormente. No entanto, alguns jogadores são mais resistentes do que outros quando o Mestre coloca seus personagens no meio de uma situação sem tempo para preparar equipamentos, componentes de magia, etc.

Outra abordagem é retroceder um pouco e começar com os detetives recebendo informações sobre o problema e reunindo seu equipamento. Alguns jogadores podem aceitar um “teaser” em que você estabelece brevemente o local do crime e, em seguida, pausa para deixá-los decidir o que eles poderiam ter feito razoavelmente a caminho do local, e então prosseguir com a investigação. Tente não se envolver muito em equipamentos e procedimentos; um bom mistério não depende de um investigador ter a ferramenta ou perícia certa.

E, em seguida, há a clássica cena de abertura de filme noir, útil para todos os detetives particulares e para alguns gênios excêntricos: “Eu estava sentado no meu escritório quando o problema entrou pela porta.” O problema geralmente é um cliente e — em um clichê muito usado — frequentemente uma mulher atraente. O problema também pode ser um inimigo que vem fazer uma ameaça, o que é especialmente eficaz se o detetive não souber por que está sendo ameaçado.

A Construção Gradual

A outra abordagem é envolver os PdJs gradualmente na aventura, de modo que a cena de abertura ocorra



antes que o crime seja realmente cometido. Isso oferece a você a chance de fazer alguns prenúncios e plantar algumas pistas antes que os PdJs estejam em guarda. O problema é que isso pode arruinar sua trama antes mesmo de começar.

Histórias aconchegantes, em particular, muitas vezes começam muito antes do crime. O leitor ou espectador é apresentado à vítima e aos suspeitos em um ambiente social; o investigador não está presente. Isso é difícil de fazer em um RPG, já que não há um narrador onipresente para descrever cenas importantes. Poucos jogadores ficarão sentados ouvindo um longo monólogo do Mestre cheio de descrições. Eles também podem fazer perguntas, cujas respostas revelariam o mistério imediatamente. Em uma das histórias curtas de Lord Darcy, de Randall Garrett, intitulada “The Ipswich Phial”, o narrador descreve uma mulher encontrando algo chocante na praia. É muito importante para a história que o narrador onipresente não descreva exatamente o que a mulher vê. Se os jogadores ouvirem isso, você pode ter certeza de que eles farão a pergunta óbvia. Quando não obtiverem uma resposta, eles saberão que algo está errado e lá se vai a sua preparação.

Outra abordagem é ter o detetive no local, mas sem estar atualmente envolvido em investigar nada. Em *Morte na Praia* e *O Assassinato no Expresso Oriente*, de Christie, por exemplo, Poirot está no local do crime e interage com a vítima e os suspeitos antes da morte. Essa situação é mais fácil de retratar em um RPG; no entanto, os jogadores são extremamente sensíveis às convenções narrativas e isso causará problemas. Alguns jogadores podem, consciente ou inconscientemente, perceber a natureza da aventura e a vítima provável. Se o fizerem, é muito provável que sigam a proto-vítima, dificultando ou até impossibilitando o assassino de agir e, mais uma vez, atrapalhando seus planos.

Esse é um problema particular se os PdJs estiverem presentes quando a vítima disser, por exemplo, que sabe algo importante e revelará tudo pela manhã. O pensamento metajogo vai desviar sua trama: mesmo o PdJ mais lento vai querer acompanhar discretamente o que em breve será falecido.

Da mesma forma, em *O Assassinato no Expresso Oriente*, o futuro falecido até pede ajuda a Poirot, tem o pedido negado e é posteriormente promovido a falecido pleno. Isso não acontecerá em um RPG. Mesmo que seus investigadores recusem o pedido como grupo, um deles provavelmente manterá uma vigilância discreta, frustrando assim o crime e a aventura.

Por todas essas razões, a abordagem de construção gradual precisa ser tratada de forma diferente em um jogo do que em livros. Você pode optar por fazer o crime acontecer antes da chegada dos PdJs, ou fazê-lo acontecer fora de cena enquanto eles estão fazendo outra coisa (outra configuração de isca e troca). Se você deseja que os PdJs interajam com a vítima e os suspeitos, tenha um plano em mente caso os heróis decidam proteger a vítima. Você pode até tirar vantagem do pensamento metajogo ao configurar a situação de forma que a pessoa que eles esperam que seja a vítima não seja!

Se você deseja dar aos jogadores a chance de se aquecerem antes de serem jogados na cena do crime, você pode ter uma cena de abertura no jardim do detetive aconchegante, no escritório do detetive durão ou na sala de investigação da polícia. Dê aos detetives algo para fazer na cena — algum boato local (relacionado ou não à história), um cobrador de contas perguntando sobre aluguel atrasado, ou um espectador com quem conversar. Assim que os jogadores tiverem alguns minutos para entrar no personagem, você pode mergulhá-los no mistério com o pedido de ajuda, o cliente entrando no escritório ou a convocação do despachante.

EM BUSCA DA AVENTURA: A HISTÓRIA DA INVESTIGAÇÃO

1

“O melhor caminho para se chegar ao conhecimento exato de um assassinato é não desprezar nenhum fato concernente a ele, que não tenha sido bem explicado, e descobrir-lhe a verdadeira explicação”

– Perry Mason,

O Caso da Jovem Arisca

Agora que você criou a história do crime, você pode — finalmente — se preparar para a história da investigação. Idealmente, você está buscando um equilíbrio delicado de características:

- Os investigadores estão intrigados pelos eventos, mas ainda têm uma clara noção de quem é quem e o que está acontecendo.
- Há um equilíbrio satisfatório entre cenas de ação, cenas de interação e cenas de investigação.
- Os personagens sempre têm informações suficientes para avançar, mas nunca o suficiente para ver o quadro completo até o final da aventura.

USANDO O FORMATO ESCOLHIDO

Cada um dos quatro formatos — aconchegante, durão, investigação policial, e suspense — tem sua própria estrutura típica e personagens. Isso é bom; dá a você, e aos seus jogadores, uma ideia de como a trama deve fluir. Você não precisa seguir rigidamente todo o conjunto de convenções, mas não deve violá-lo sem um propósito claro: as convenções evoluíram juntas porque funcionam bem juntas.

Traçando o Estilo Aconchegante

Você estará escondendo os meios, o motivo e a oportunidade do vilão sob uma teia de interações sociais. Seus investigadores são apresentados a todos os suspeitos no início da aventura. Muitas vezes, o crime ocorre em algum local isolado, como um resort, trem, ilha ou pequena vila, onde seria difícil para um estranho ter cometido o ato abominável. Vários PdMs têm acesso à vítima e aos meios para cometer o crime, embora isso possa não ser imediatamente aparente.

Se houver um médico ou legista disponível para fornecer informações fo-

renses, ele será capaz de determinar de forma confiável a causa e a hora aproximada da morte. (Se ele puder estar errado, você deve sinalizar claramente a possibilidade durante o curso da aventura.) Outras evidências na cena do crime podem incluir pistas físicas sugestivas, como espelhos quebrados, relógios parados, sinais de coisas queimadas na lareira, mensagens de morte, pegadas, manchas de sujeira e assim por diante. Nenhuma das evidências físicas é definitiva, no entanto, e evidências forenses como impressões digitais são, na melhor das hipóteses, moderadamente úteis. A causa da morte pode ser comum (um tiro) ou astuta (uma dose de veneno administrada de forma astuciosa). Descobrir como o crime foi cometido pode ser um dos quebra-cabeças.

É quase certo que você vá querer usar uma dessas quatro configurações:

- Não há suspeito óbvio. Talvez ninguém pareça ter uma motivação, ou todos parecem ter um álibi.
- Há muitos suspeitos óbvios. Todos odiavam a vítima ou tinham a ganhar

com sua morte, e ninguém tem um álibi convincente.

- Há um suspeito óbvio que aparentemente não pode ser culpado. A pessoa que claramente se beneficia com o crime tem um álibi incontestável.
- Há um suspeito óbvio que parece culpado, mas o investigador pensa ou espera o contrário, porque o suspeito é um cliente/um velho amigo/não é do tipo que faria isso/etc.

Todos os suspeitos e possivelmente algumas das outras testemunhas terão uma variedade estonteante de segredos domésticos que desejam proteger, como casos extraconjugais, chantagem, um passado criminoso, uso de drogas, filhos ilegítimos e problemas financeiros.

Se o vilão tiver um álibi, ele dependerá de informações facilmente verificáveis, como relógios, horários de trens ou ser visto em público, não no depoimento duvidoso de seus colegas de pôquer. Se ele tiver um forte motivo, pode tentar ocultá-lo ou fazer parecer que outra pessoa tem um motivo ainda mais forte.

Os Grandes Mistérios

“Fundamentalmente, é o mesmo agrupamento cuidadoso de suspeitos, o mesmo truque totalmente incompreensível de como alguém esfaqueou a Sra. Pottington Postlewaith III com o punhal de platina sólida no momento em que ela desafiou na nota mais alta da Ária da Campainha de Lakme, na presença de quinze convidados heterogêneos; a mesma jovem em pijamas de pele gritando à noite para fazer com que todos entrem e saiam das portas e baguncem o cronograma; o mesmo silêncio melancólico no dia seguinte enquanto todos sentam por aí saboreando drinques de Cingapura e zombando uns dos outros, enquanto os tiras rastejam para lá e para cá pelos tapetes persas com seus chapéus.”

– Raymond Chandler, *A Simples Arte de Matar*

Você definitivamente deve ler alguns dos autores mais conhecidos, como Chandler, Christie, McBain, Parker, Peters e Sayers, para ter ideias sobre o gênero. No mínimo, isso lhe dará uma ideia do que seus jogadores podem estar esperando.

Mas tenha cuidado ao tomar emprestadas ideias de autores ou livros famosos, como as obras mais notórias de Arthur Conan Doyle ou Agatha Christie. Você pode descobrir, geralmente no meio da aventura, que um ou mais de seus jogadores já leu a fonte ou viu uma imitação dela e de repente reconhece a reviravolta da trama. As coisas só pioram a partir daí.

Se você tomar emprestado, altere os detalhes para que haja pelo menos uma chance razoável de que ninguém reconheça a fonte. Se você for literalmente copiar, faça isso com histórias de autores menos conhecidos ou de séries de televisão, onde a fonte é menos provável de ser lembrada.

Formato Aconchegante (Cozy)

Tom: Um mundo organizado foi desordenado por um crime. A ordem deve ser restaurada.

- Detetives são apresentados.
- Crime apresentado junto com suspeitos e pistas.
- Investigação, na qual os suspeitos são entrevistados e os motivos são esclarecidos.
- Detetives anunciam e explicam a solução.
- Posfácio ou desenlace.

Os detetives geralmente terão facilidade em encontrar evidências. Se os PdMs mentirem, eles devem ter uma chance justa — seja imediatamente ou como resultado de alguma pista subsequente — de descobrir isso. Para a polícia sem imaginação, as evidências ou não farão sentido algum, ou apontarão na direção que os PdJs consideram errada.

Portanto, seu esquema de gerenciamento de informações deve consistir em fornecer aos investigadores pistas que os ajudem a entender as informações que encontram. Se eles descobrirem por conta própria, ótimo; caso contrário, você precisará estar pronto para orientá-los.

Traçando o Estilo Durão

Em um mistério durão, você estará explorando o lado sombrio da sociedade por meio da investigação dos detetives durões. O caso geralmente começa com algo aparentemente simples, como uma pessoa desaparecida. Os detetives encontram PdMs importantes um por um à medida que a história avança. Embora provavelmente encontrem o vilão no início da história, eles podem não reconhecer sua importância até muito depois.

Se houver um homicídio, a causa da morte é óbvia e violenta. As pistas físicas, se presentes, raramente são mais complicadas do que uma ponta de cigarro ou um cartão comercial deixado cair. Informações forenses são difíceis de obter; a polícia reluta em compartilhar qualquer coisa com os detetives curiosos. De fato, dados forenses importantes podem estar faltando, contaminados ou falsificados por policiais corruptos. É muito comum um detetive particular encontrar a cena do crime antes dos policiais e depois ser acusado de ocultar ou interferir nas evidências.

Os suspeitos podem estar conectados por meio de família, amigos, hobbies ou emprego, mas seus vínculos não são tão óbvios quanto no formato aconchegante. Os suspeitos ainda têm seus segredos, pelo menos alguns dos quais

envolvem problemas sociais como prostituição, dívidas com agiotas, jogos de azar e drogas. Um ou mais suspeitos podem ter algum vínculo com o crime organizado ou com policiais corruptos que ameaçarão os detetives.

Se os detetives tiverem um cliente, este geralmente terá um forte motivo para cometer o crime. Ele geralmente, mas nem sempre, é inocente. Em algumas ocasiões, ele (ou, mais frequentemente, ela) está tentando enganar os detetives. Durante o curso da aventura, os PdJs frequentemente terão que esconder o cliente da polícia ou ocultar evidências que incriminem seu cliente. Enquanto isso, o cliente geralmente esconderá algo dos detetives, muitas vezes sua razão para querer que o caso seja resolvido.

Se os investigadores encontrarem álibis falsos, eles serão resultado de mentiras, suborno ou intimidação — e não de manipulação astuta da cena do crime. Raramente há dúvidas sobre o motivo do crime, que muitas vezes envolve sexo, drogas, corrupção, segredos antigos de família, negócios sem escrúpulos ou algo semelhante.

Os detetives terão dificuldade em encontrar evidências; até mesmo o cliente pode não estar totalmente confiável. Eles serão considerados intrusos na cena do

crime e frequentemente serão acusados de cumplicidade. As pessoas que eles entrevistam geralmente não são cooperativas — são bêbados, trapaceiros, jogadores, criminosos, médicos charlatões, ex-atrizes decadentes, milionários arrogantes e durões. Os PdJs terão que usar mentiras, desvio, intimidação e sedução para obter informações, e as informações que obtiverem podem não ser confiáveis.

Por outro lado, as informações que eles obtêm raramente exigem habilidades dedutivas de nível genial, como o formato aconchegante exige; muitas vezes são apenas o nome e endereço de outra pessoa que o detetive pode visitar. Na pior das hipóteses, os detetives podem reunir dois fatos aparentemente não relacionados de fontes distintas e ter que ver como eles se encaixam.

Portanto, seu esquema de gerenciamento de informações deve estar centrado principalmente nos PdMs: quem são, que informações possuem e como as várias abordagens que os PdJs podem tentar se desenrolarão. Seu objetivo deve ser manter os investigadores em apuros, mas sempre com algo mais a fazer.

Traçando a Investigação Policial

Sua aventura se concentra na rotina do trabalho policial e dos especialistas forenses. Alguns PdMs são apresentados no início; eles são as testemunhas do crime e/ou fazem parte do círculo imediato da vítima. Outros PdMs surgem no decorrer da aventura, por meio dos mecanismos de trabalho policial paciente: interrogatórios, seguindo pistas, trabalho de computador ou forense, batendo em portas e entrevistando informantes. O vilão muitas vezes é um dos PdMs iniciais — os policiais sempre investigam primeiro os cônjuges e outros conhecidos próximos — mas provar o caso pode levar a investigação por caminhos distantes.

Formato Durão (Hard-Boiled)

Tom: O vilão vencerá, e a justiça será negada — a menos que um investigador muito determinado tome para si a missão de fazer com que a justiça seja feita.

- Detetives são apresentados.
- Crime apresentado, muitas vezes como uma tarefa aparentemente simples que leva à aventura.
- Investigação, focada na luta dos heróis para superar a intimidação e os obstáculos.
- Confrontação: os investigadores devem tomar uma decisão moral ou ética.
- Desenlace, justiça alcançada a um preço.

Formato Investigação Policial (*Procedural*)

Tom: Trabalho árduo e investigação constante resolverão os problemas mais complexos.

- Detetives são apresentados, muitas vezes simultaneamente à descoberta do crime.
- Investigação, focada no trabalho policial obstinado e na interessante ciência forense.
- Confrontação, geralmente na sala de interrogatório.
- Desenlace, prisão e pós-escrito sobre o julgamento e a condenação.

Frequentemente, o caso se concentrará nos detalhes de estudar a cena do crime. Pode haver muitas evidências físicas, como no formato aconchegante, mas geralmente será muito menos complicado: marcas de arrombamento nas janelas, esconderijos de cocaína, nomes anotados em agendas de endereços, recibos de restaurantes e outros detalhes da vida cotidiana. Algumas evidências podem estar escondidas em lugares lógicos, mas obscuros; você deve incentivar seus jogadores a dizer onde seus personagens estão procurando. Em um formato de investigação policial, as informações forenses estão abundantemente disponíveis e geralmente confiáveis, embora possam demorar a chegar. A causa da morte pode ser rotineira, mas um caso rotineiro pode esconder um método mais misterioso que é revelado pelo trabalho cuidadoso dos especialistas.

Os suspeitos e os coadjuvantes têm apenas uma conexão frágil — ou não têm conexão alguma, exceto através da vítima. Às vezes, a vítima levava uma vida dupla, como um respeitável banqueiro envolvido em contrabando de diamantes, e haverá dois grupos distintos de PdMs. Assim como no formato aconchegante, muitos dos PdMs têm algo a esconder, embora os segredos em procedimentais tendam a ser mesquinhos em vez de grandiosos. Os PdMs típicos variam desde cidadãos comuns até criminosos de primeira viagem que, de outra forma, são membros respeitáveis da comunidade, até criminosos profissionais envolvidos profundamente em gangues de rua e no crime organizado.

Se os PdJs forem agentes da lei profissionais, um trope deste formato é brincar com esse status. Você pode oferecer tentações para que eles abusem de seu poder e tomem atalhos para resolver o caso. Também há perigo físico: embora os suspeitos geralmente não possam ameaçar um policial como

podem ameaçar um detetive particular, os policiais ainda correm o risco de serem baleados por um suspeito nervoso. A polícia pode estar sujeita a pressões políticas, política departamental, rivalidades interdepartamentais e outras preocupações que não afetam um detetive particular ou um cidadão comum.

Os álbis são simples ou inexistentes. Os motivos geralmente são óbvios.

As histórias de investigação policial desenvolvem as evidências gradualmente. Não é necessariamente difícil encontrá-las, mas encontrá-las leva tempo e pode envolver muitas pistas falsas e trabalho entediante. (Em um RPG, provavelmente você vai querer subestimar essa parte da aventura.) Uma vez encontradas, as evidências geralmente não exigem proezas de análise para serem compreendidas, mas frequentemente são ambíguas, incompletas ou improváveis de serem aceitas em um tribunal.

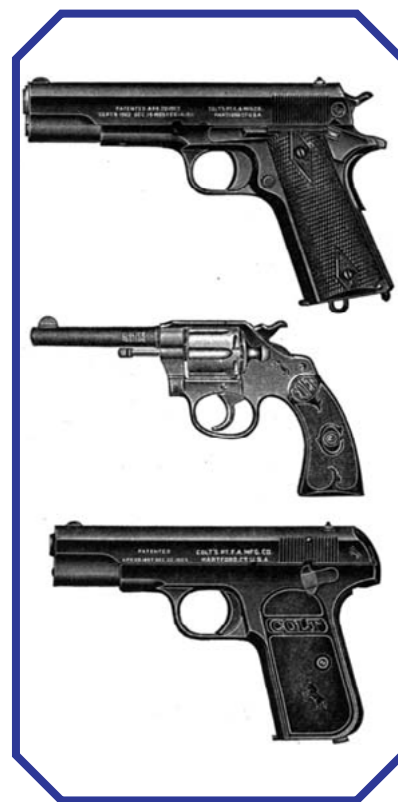
Sua estratégia de gerenciamento de informações deve explorar as diferentes maneiras pelas quais a polícia ou seus aliados podem construir um caso. Você testará a minúcia e a habilidade organizacional dos jogadores tanto quanto sua inteligência, então esteja preparado para fornecer a eles um grande número de pistas pequenas e outras indefinidas, mas sugestivas. Sempre que a investigação começar a se arrastar, você pode introduzir uma “grande quebra no caso” devido a novas evidências forenses ou a um novo depoimento. Além disso, sua trama não será arruinada se os policiais fizerem um salto impressionante de lógica e identificarem o vilão logo na primeira cena — eles ainda precisam provar isso.

Traçando o Suspense

O suspense é acelerado. Começa com um pequeno crime que envolve os PdJs e passa por uma série crescente de crimes e sequências de ação até chegar a um grande confronto final. O antagonista final pode ser um assassi-

no em série, um incendiário em série, uma iminente guerra de gangues ou um grupo de ladrões profissionais tentando fazer o grande golpe. Se você quiser ser cinematográfico, o adversário pode ser um supervilão exagerado em busca de riqueza e poder desmedidos.

Os detetives entrarão na investigação quando forem chamados para investigar um crime, que não necessariamente será um assassinato. O crime em si pode ter características estranhas ou incomuns que exigem a atenção especializada dos PdJs. Alternativamente, o crime pode parecer um assunto pequeno e rotineiro até que os investigadores comecem a vasculhar a cena do crime, momento em que descobrirão pistas que os levam a acreditar que nem tudo é o que parece.



De qualquer forma, a cena do crime definitivamente terá uma ou duas pistas, e elas não serão muito sutis. Elas devem imediatamente sugerir aos investigadores que isso faz parte de algo maior. As evidências forenses em um suspense geralmente são especialmente úteis e reveladoras; no local inicial, você pode usá-las para destacar uma inconsistência no suposto crime. (“Ei, tenente? Se esse cara se suicidou, por que ele não tem traços de pólvora na pele?”) Se os PdJs não forem especialistas, suponha que eles tenham acesso imediato à expertise forense necessária para avançar na trama.

O suspense, ao contrário de qualquer outro formato, não precisa se limitar a um grupo específico de suspeitos intimamente ligados ao crime inicial. Em vez disso, os PdJs provavelmente lidarão com um conjunto variável de PdMs conforme avançam para impedir o grande crime. A investigação raramente se preocupa com os detalhes minuciosos de álbis, motivos ocultos ou exames detalhados de testemunhas. As pistas iniciais colocam a ação em movimento. A partir daí, sempre que a trama desacelerar — ou sempre que seus investigadores mostrarem sinais de se perder ou ficar confusos — haverá outro crime, mais espetacular e mais significativo do que o anterior.

É desejável introduzir o vilão no início da aventura, mas pode não ser desejável que ele realmente apareça. Você pode mencionar seu nome, ou fazer com que seus capangas apareçam na cena e exerçam sua influência, ou criar uma cena em uma propriedade que ele possui. Nem sempre é necessário manter os PdJs no escuro quanto à identidade do vilão — saber quem ele é e ser capaz de derrotá-lo são coisas diferentes.

Se os PdJs forem agentes da lei, um dos PdMs importantes pode ser o oficial superior ou político que não acredita neles, exige que parem de seguir determinadas linhas de investigação ou não fornece os recursos de que precisam para prosseguir. Esse confronto é importante para o clima. Frequentemente, resulta na suspensão dos PdJs, o que lhes dá a liberdade de tomar as medidas necessárias para impedir o grande esquema.

Os PdJs terão facilidade em encontrar evidências, e essas evidências costumam ser fáceis de interpretar. Seu problema de gerenciamento de informações é reduzido a garantir que você forneça aos investigadores uma dieta constante de cenas interessantes, com pistas suficientes para criar uma narrativa, até chegarem ao grande desfecho no final.

CENAS

Todos os quatro principais formatos seguem a mesma estrutura básica: crime, investigação, solução. Geralmente, você começará com uma ideia clara do crime e provavelmente uma boa ideia da solução. Mas construir o caminho que os conecta pode ser difícil. Você quer que seja difícil o suficiente para envolver a perspicácia dos jogadores e longo o suficiente para que eles não cheguem imediatamente à conclusão, mas simples o suficiente para que nunca fiquem perdidos, e justo o suficiente para que não reclamem depois.

Formato Suspense (Thriller)

Tom: Uma batalha cada vez mais intensa contra forças sinistras.

- Detetives são apresentados, muitas vezes simultaneamente com a descoberta de um crime menor.
- Investigação, que leva os PdJs a outros crimes. Alternativamente, os PdJs são interrompidos por crimes aparentemente não relacionados que posteriormente formam um padrão.
- Confrontação: a teoria dos PdJs é rejeitada por seus superiores. Se persistirem em uma linha de investigação desfavorecida, serão suspensos ou punidos.
- O Grande Esquema: os detetives confrontam o vilão e seus capangas e devem frustrar seus planos malignos.
- Desenlace, morte (típico) ou prisão (menos comum) do vilão. Pós-escrito, se necessário, sobre o julgamento e a condenação do vilão, capangas e outros envolvidos.

A maneira mais fácil de pensar nessa parte intermediária é como uma série de cenas individuais. Cada cena deve idealmente ocorrer em um local específico e conter um ou dois PdMs, embora essas diretrizes sejam flexíveis. Cada cena deve ter um propósito específico para avançar a trama — essa é a sua estratégia de gerenciamento de informações — e deve ser planejada para facilitar o desenvolvimento de uma ou mais cenas subsequentes.

Você deve pensar não apenas nas cenas, mas em como fará a transição de uma para a próxima. Este é um bom momento para lembrar do método do caminho de menor resistência (pág. 8); pode haver mais de uma maneira de fazer a transição, mas você quer garantir que haja pelo menos uma. As formas de mudar de cena são quase infinitas, mas aqui estão algumas das mais comuns:

- Os investigadores obtêm informações que os levam a uma pessoa, lugar ou ação específicos.
- À medida que a cena está terminando, alguma ação começa nas proximidades.
- Um PdM entra; ele quer que os investigadores vão a algum lugar ou façam algo.
- Um PdM faz algo que faz os investigadores quere conversarem com ele.
- Uma coincidência flagrante acontece. (Use isso com moderação.)

Falando de forma geral, os mistérios contêm três tipos de cena: ação, diálogo e investigação.

Livros, e em menor medida filmes e programas de TV, podem ser quase inteiramente compostos por um tipo de cena. As histórias aconchegantes, por exemplo, são fortemente inclinadas para cenas de diálogo, enquanto os suspenses estão repletos de cenas de ação. Em um RPG, você provavelmente precisará buscar uma abordagem equilibrada, a menos que tenha um grupo de jogadores incomum.

Cenas de Investigação

“Eu admito”, disse eu, “que um segundo assassinato em um livro sempre anima as coisas. Se o assassinato acontece no primeiro capítulo, e você tem que verificar o álibi de todos até a última página, exceto uma — bem, isso se torna um pouco tedioso.”

— Capitão Hastings,
Os Crimes ABC

Cenas de investigação mostram os detetives procurando pistas, analisando informações, explorando um local ou usando suas habilidades forenses. A principal cena de investigação é o local do crime, embora você possa ter outras também.

As cenas de investigação devem ser meticulosamente planejadas — quanto mais detalhes, melhor. Felizmente, planejá-las é mais demorado do que difícil. Elas são bastante estáticas, especialmente a inicial: você pode prepará-las com antecedência com razoável confiança de que os PdJs as encontrarão conforme o planejado. Evite improvisar cenas de investigação — é muito provável que você forneça uma pista que revele demais o jogo ou confunda irreparavelmente as pessoas, ou que contradiga outras informações que você tenha fornecido.

Cenas Improvisadas

Não importa o quão bem você planeje, em algum momento você provavelmente enfrentará uma situação em que seus jogadores estão parados, você está frustrado e a trama não está avançando.

Raymond Chandler uma vez disse que sempre que sentia que a história estava ficando lenta, ele escrevia uma cena em que alguém entrava na sala com uma arma. Apesar dos méritos conhecidos de um planejamento cuidadoso, você pode ter que adotar a mesma tática: se seus jogadores estão se perdendo, jogue um problema para eles. Pode ser o pistoleiro de Chandler, especialmente em um formato durão. Pode ser um dos suspeitos sendo preso, especialmente se for alguém que os jogadores acham que é inocente. Pode ser uma tentativa deliberada de um PdM de fornecer informações falsas aos detetives, o que os leva a acreditar que esse PdM tem algo a esconder — isso acontece muito em histórias aconchegantes.

Isso pode ser difícil de fazer em uma estrutura de história tão bem planejada como um mistério. Mais uma vez, para fazer isso com sucesso, você precisa pensar nas informações que deseja que os PdJs tenham. Se você simplesmente fizer um pistoleiro aparecer e ser nocauteado, você não estará melhor do que antes. Se, por outro lado, lidar com o pistoleiro der aos jogadores as informações de que precisam para avançar — ou fazê-los perceber que já tinham essas informações — você pode desbloquear sua trama. Não se preocupe muito com o motivo de o pistoleiro estar entrando na sala agora, ou quem o enviou, ou o que ele espera fazer; você pode inventar justificativas para essas coisas depois, se alguém perguntar ou questioná-lo.

Lidar com uma cena de investigação é geralmente simples da mesma forma. Você decidiu antecipadamente quais informações os investigadores podem obter e o que eles devem fazer, em termos gerais, para obter cada dado. Eles lhe dizem o que seus personagens fazem; você lhes diz o que eles obtêm. Seu principal perigo é que os jogadores fiquem discutindo o que tudo isso significa por tanto tempo que o jogo fique parado. Por esse motivo, você pode considerar usar o princípio do caminho de menor resistência (pág. 8): se os PdJs não saírem da cena de investigação por conta própria, algo mais acontece que muda a cena para eles.

Uma das cenas clássicas de investigação em todos os quatro formatos é o segundo (ou terceiro, ou quarto) assassinato. Segundos assassinatos muitas vezes acontecem porque a vítima sabia algo sobre o primeiro assassinato. Essa cena funciona tão bem porque faz várias coisas: aumenta a tensão ao elevar as apostas, remove um suspeito em potencial e dá aos protagonistas uma cena de crime completamente nova e um conjunto de circunstâncias para explorar. É uma excelente ideia ter uma Cena de Segundo Assassinato pronta para ser usada se os detetives não estiverem progredindo; você simultaneamente dá a eles uma dica e fornece uma consequência desagradável para sua lentidão.

Cenas de Ação

A ação anima um mistério, mas isso não significa que você deva incluí-las indiscriminadamente. A chave para fazer cenas de ação funcionarem bem na aventura é integrá-las ao gerenciamento de informações. Elas não estão lá apenas para dar aos PdJs voltados para o combate algo para fazer; elas ocorrem como consequência de alguma(s) informação(ões) que os detetives descobrem e dão origem a mais informações nas quais os detetives podem agir. Você precisará de alguma preparação, mas não tanto quanto em uma cena de investigação: algumas estatísticas básicas para os PdM(s) envolvidos e algumas ideias sobre as consequências se a cena não ocorrer como você espera.

Mistérios típicos usam quatro tipos básicos de cenas de ação: intimidação, lutas, perseguições e corridas.

A cena de intimidação é mais comum em mistérios no formato durão, onde o detetive deve resistir à pressão da polícia e dos criminosos. Policiais também têm que intimidar algumas testemunhas para fornecer informações. Em uma história aconchegante, o detetive raramente está em perigo pessoal e raramente tenta intimidar uma

testemunha com força física; especialistas quase nunca são intimidadores. Você provavelmente se encontrará improvisando cenas de intimidação quando os PdJs tentarem obter informações de uma testemunha recalcitrante ou quando tiverem irritado um PdM que tem conexões com bandidos ou com a polícia.

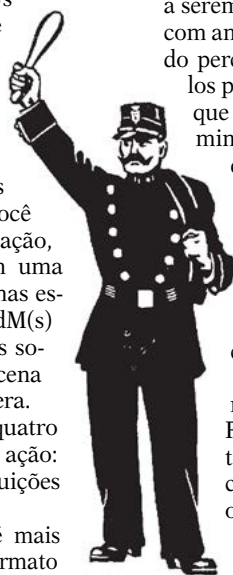
Cenas de luta muitas vezes surgem de uma cena de intimidação. Alternativamente, um vilão pode enviar bandidos para pegar algo que está com o investigador ou nocauteá-lo e deixá-lo em um local comprometedor; ou espancá-lo para assustá-lo. (Essa artimanha nunca funciona, mas os vilões nunca param de tentar.) Brigas são melhores para cenas de luta do que tiroteios, porque você pode presumir plausivelmente que eles não têm consequências significativas. Tiros atraem a atenção da polícia para um detetive particular, com o risco de sua licença; policiais que disparam armas enfrentam uma investigação. Brigas, por outro lado, atraem pouca atenção, desde que nenhuma das partes seja gravemente ferida.

Uma cena de perseguição envolve os PdJs tentando pegar um PdM, ou vice-versa. Algumas configurações de perseguição bem conhecidas incluem:

- Uma testemunha foge em vez de responder a perguntas.
- Bandidos fortemente armados vão atrás do protagonista.
- Alguém rouba uma peça-chave de evidência.

As perseguições são mais propensas a serem satisfatórias se você as planejar com antecedência. Tenha uma boa ideia do percurso a ser percorrido, obstáculos prováveis, obstáculos inesperados que você pode jogar no meio do caminho e os cursos gerais prováveis que a perseguição pode tomar.

Uma cena de corrida envolve tanto os PdJs quanto o(s) PdM(s) tentando chegar ao mesmo objetivo, sendo que o prêmio vai para quem chegar primeiro. Em alguns casos, a corrida é contra uma força externa, como o tique-taque de um relógio, em vez de ser contra os PdMs diretamente. Corridas de todos os tipos são especialmente comuns em suspenses — impedir o plano diabólico do vilão, por exemplo, muitas vezes requer que os heróis ajam rapidamente e sob pressão. Você pode usá-las ocasionalmente em mistérios durões e de investigação policial, e até mesmo em aconchegantes, como uma forma de aumentar a tensão. Assim como as perseguições, é melhor planejá-las do que improvisá-las.



Cenas de Diálogo

“Um bom interrogador fará uma pergunta, obterá uma resposta que parece completa e ficará ali em silêncio, levemente interrogativo, até que você qualifique ou acrescente algo à resposta. Um bom interrogador fará perguntas muito simples que exigem respostas curtas e simples e aumentará lentamente o ritmo até que, quando ele fizer uma pergunta complicada, o silêncio pareça durar muito tempo e você sinta uma compulsão para dar uma resposta rápida. Qualquer resposta... Um bom interrogador devolve suas respostas, levemente distorcidas, e espera pela correção... Se você conhecer, antecipar e lidar com o interrogador habilidoso, você gradualmente começará a perceber que está se esquivando e balançando tanto que, por si só, isso se torna significativo.”

— Travis McGee,
O Vazio Mar de Cobre

Mistérios envolvem muitas conversas. Os personagens provavelmente acabarão conversando com cada testemunha e suspeito pelo menos uma vez, talvez mais. Mal conduzidas, essas cenas de entrevista se tornarão entediantes e repetitivas. Seu desafio, então, é tornar cada interação individual diferente, distinta e memorável.

Do ponto de vista da história, é claro, a função da cena de entrevista é fornecer ao investigador alguma informação que a testemunha sabe. Ainda mais do que os outros tipos de cena, uma entrevista que não acrescenta ao conhecimento dos PdJs é uma perda de tempo e uma possível fonte de confusão. Além disso, você deve evitar cenas de diálogo com mais de um ou dois PdMs; quanto mais PdMs houver, maior a probabilidade de seus jogadores perderem o controle de quem disse o quê.

Cenas de entrevista requerem menos preparação do que cenas de investigação, e a preparação não é tão clara, já que você não sabe exatamente o que os PdJs vão perguntar. Certifique-se de ter uma boa compreensão do que exatamente os detetives precisam absolutamente saber da cena e quais informações seriam úteis, mas não críticas. Tenha anotações sobre o que o PdM sabe e não sabe.

Pense em como o PdM reagirá aos detetives com base em sua aparência, raça, classe e posição. Pense também em como o PdM reagirá às várias táticas empregadas pelos detetives. O que acontece se eles forem amigáveis? Se tentarem subornar? Se forem hostis? Se tentarem seduzir? Se tentarem alguns truques?

Quando você tiver que improvisar, anote o que você diz para que você possa ser consistente depois. Seus jogadores vão supor que tudo que você diz na voz de um PdM é importante; eles vão assumir que quaisquer erros ou omissões são pistas.

Dê aos jogadores uma boa percepção da personalidade dos PdMs. Detetives, especialmente em histórias aconchegantes, dependem de encontrar padrões no comportamento dos suspeitos e tentar combinar essa personalidade com o crime. Recompense os jogadores que ouvem atentamente os PdMs. (Veja págs. 53–55 para regras opcionais para cenas de interação.)

Pense no cenário. Se o detetive se encontrar com a testemunha de maneira oficial ou semi-oficial (detetive da polícia ou investigador particular), ele geralmente irá a algum lugar onde a testemunha se sinta confortável — o escritório ou a casa da testemunha, por exemplo. (Isso também dá ao investigador a chance de aprender algo sobre o caráter da testemunha através de sua arrumação, mobília e sua família ou colegas de trabalho.) Se ele pretende se aproximar da testemunha de maneira não oficial, então ele pode encontrar o PdM na rua, ou em um bar, ou em qualquer outro local apropriado para a abordagem que ele tem em mente.

Pense em maneiras pelas quais seus investigadores possam verificar as informações que obtêm. Pense também em como você pode sinalizar que um PdM está mentindo — seja durante a cena de diálogo ou com outra cena que ocorre posteriormente. Informações provenientes de várias fontes não relacionadas são mais confiáveis do que informações de uma única fonte, especialmente se essa fonte tiver motivos para mentir. Informações que entram em conflito com a evidência física também são suspeitas. Sempre que os PdJs conseguirem provar que um PdM mentiu, isso é uma grande pista para eles e uma maneira poderosa de impulsionar a história adiante.

CRIANDO PROBLEMAS

Meu modo de descobrir é meio destrambelhado.

— Sam Spade,
O Falcão Maltês

Cenas de “problemas” são criadas pelos jogadores quando sentem que estão em um beco sem saída e querem provocar os PdMs para gerar pistas, porque causar problemas pode ser di-

vertido ou porque eles viram ou leram esse tipo de cena na ficção de mistério. Essa é uma tática muito útil porque obriga o Mestre a improvisar as respostas dos PdMs. Os jogadores esperam que você (e, portanto, os PdMs) cometa um erro ao ter que reagir rapidamente.

Ao planejar sua aventura, espere que os jogadores tentem causar problemas — especialmente se estiverem em um impasse. Se eles o pegarem de surpresa, você não é obrigado a responder imediatamente! Este pode ser um bom momento para fazer uma pausa para a refeição enquanto você pensa em como os PdMs devem responder.

Botar fogo no parquinho pode ser um problema para você, mas também pode ser uma oportunidade. Se a aventura estiver parada, você deve pensar exatamente que informações os PdJs precisam e usar essa confusão para fornecê-las.

Aqui estão algumas coisas típicas que os personagens fazem para causar problemas:

Ameace-os: Detetives de mistérios aconchegantes podem ameaçar revelar quaisquer segredos pessoais que tenham descoberto. Detetives durões geralmente ameaçam bater no suspeito a menos que ele coopere. Detetives policiais podem ameaçar processar o suspeito ou alguém que ele se importe por crimes não relacionados, ou ameaçar vaziar a informação de que o suspeito está cooperando com eles.

Assuste-os: Faça com que o alvo fique nervoso com uma “sombra bruta” — alguém seguindo o alvo de forma óbvia e fácil de detectar. O alvo vê a sombra, fica nervoso e pede ajuda. Geralmente, a sombra é apoiada por uma segunda sombra oculta ou um meio de escutar as chamadas telefônicas. Ocasionalmente, o investigador se apresenta como a pessoa a quem o alvo pode recorrer para obter ajuda.

Engane-os: Investigadores podem mentir para os suspeitos sobre as evidências. Isso é um movimento arriscado; se o suspeito perceber a mentira, a credibilidade do investigador estará comprometida. Por outro lado, os suspeitos muitas vezes estão dispostos a acreditar que um cúmplice os traiu ou que eles perderam algum pedaço importante de evidência física.

Provoque-os: Um PdJ deliberadamente se torna um alvo e espera que os PdMs venham atrás dele. Isso acontece bastante em mistérios durões e também em investigações policiais, já que essa é uma técnica policial reconhecida. Em um mistério aconchegante, a abordagem equivalente é o detetive fingir ter conhecimento que ele não possui.

ESCONDENDO PISTAS

Mistérios quebra-cabeça, especialmente os aconchegantes, são mais ardilosos quando cumprem o requisito de jogar limpo com o leitor. O escritor tenta apresentar pistas cruciais de forma que o leitor não perceba ou as interprete erroneamente. Quanto mais pistas passarem despercebidas pelo leitor, mais satisfatório será o mistério.

Em um RPG, geralmente você não quer fazer isso.

Lembre-se de que o escritor quer enganar os leitores; você quer que seus jogadores tenham sucesso. Na maioria das vezes, quando você dá aos personagens uma informação, você quer que eles ajam com base nela. Ou, no mínimo, você quer que eles se lembrem dela, para que possa se conectar a outra informação posteriormente. Simplifique!

No entanto, você pode obter um efeito quase igual ao de um “romance de mistério” usando criteriosamente os truques desta seção — talvez uma vez por aventura. Você frequentemente desejará passar uma peça crucial de informação despercebida pelos detetives logo no início. Em seguida, muito depois, você pode dar a eles uma pista adicional que os faça bater na testa e exclamar: “Ah! É por isso que o gato da casa fica olhando dentro do armário lá em cima!” Feito corretamente, você pode dar aos investigadores uma visão completamente incorreta da situação sem nunca mentir ou ocultar informações. Você pode esconder o perpetrador, o motivo, os meios, o momento do crime, o local, a verdadeira vítima ou até mesmo o tipo de crime cometido.

É claro que quanto mais você fizer isso, maior será a chance de alguém perceber a pista e interromper seu enredo. E se você fizer isso em cada aventura, seus jogadores começarão a procurar por esse truque.

Lembre-se da Regra dos Sete e não se prenda a camadas de pistas falsas e desvios. Mal-entendidos em um RPG

são perniciosos, porque os jogadores precisam confiar em suas memórias — eles não podem rebobinar a fita de vídeo ou voltar algumas páginas para ver exatamente o que foi dito. Lembre-se de que um truque inteligente por aventura geralmente é suficiente.

Lembre-se também de que seu objetivo *não* é enganar permanentemente os jogadores — apenas mantê-los no escuro até o momento certo. Se você passar um truque despercebido por eles, também deve planejar dar a eles a pista que revela o truque apropriadamente no momento certo.

Técnicas Clássicas de Obscurecimento

- Esconda uma peça de evidência física colocando-a em uma longa lista de outras peças de evidência física, a maioria das quais é entediante e irrelevante. Essa é talvez a artimanha retórica mais comum dos escritores de mistério.

- Algo que deveria ter acontecido não aconteceu.

- Algo que deveria estar presente está faltando.

- Encubra a hora da morte mexendo em dispositivos mecânicos, manipulando as evidências forenses, fazendo com que um cúmplice finja fazer uma ligação telefônica ou gritar para um espectador enquanto se faz passar pelo falecido, ou fazendo alguém fingir ser a vítima e ser visto à distância.

- Faça com que um PdM com autoridade identifique erroneamente a causa da morte.

- Disfarce um assassinato como suicídio ou acidente.

- Disfarce uma morte natural como assassinato, para incriminar um suspeito ou para fins de dar um golpe no seguro.

- O motivo óbvio do crime acaba não sendo o motivo real.

O Golpe Duplo

Aqui está um truque especialmente adequado para jogadores altamente experientes e/ou jogadores bem versados no gênero de mistério: deixe-os encontrar um truque.

O pensamento meta-jogo — aplicar conhecimento e suposições fora do jogo ao jogo em si — funciona tão bem para o Mestre quanto o pensamento meta-livro funciona para o autor de mistérios. Jogadores, assim como leitores, podem ter passado centenas de horas lendo ou assistindo histórias de mistério antes de chegarem à sua aventura. Eles estarão procurando pelo truque. Eles estarão procurando por lacunas na informação, espaços em branco nas tabelas de horários e informações fornecidas por apenas uma fonte, especialmente uma fonte não confiável.

Ao encontrar um truque, eles relaxam, acreditando que o superaram. O que eles muitas vezes não percebem é que encontraram um engodo. O verdadeiro truque passou despercebido enquanto eles se parabenizavam por sua astúcia.

Arenque Vermelho

Um arenque vermelho é uma pista falsa — um dado que aponta para longe do verdadeiro vilão e em direção a outra pessoa (ou lugar). Pistas falsas podem ser acidentais, criadas pelas próprias ações inocentes dos PdMs, ou plantadas deliberadamente pelo criminoso.

Usadas com moderação, as pistas falsas podem ser suas aliadas. Ter um PdM inocente que os PdJs possam suspeitar é uma boa maneira de manter a atenção deles longe do verdadeiro criminoso, pelo menos por um tempo. Eles podem seguir o suspeito, vasculhar seu quarto, fazer verificações de antecedentes, até mesmo agredi-lo.

Mas, mais uma vez, não exagere. Geralmente, uma pista falsa por aventura é suficiente. Torne a pista falsa convincente o suficiente para que os PdJs tenham que mantê-la em mente, mas não tão convincente a ponto de se fixar nela, excluindo outras possibilidades. Novamente, lembre-se de que você não tem controle total: se eles abandonarem o fio principal para perseguir uma falsa pista, talvez você não consiga trazê-los de volta!

A CONFRONTAÇÃO

“Nunca gostei destas cenas” disse eu. “O detective identifica o assassino. O assassino puxa do revólver e aponta-o ao detective. O assassino conta ao detective toda a sua sórdida história, com a intenção de o matar no fim, perdendo assim o seu precioso tempo, mesmo que no fim o assassino mate o detective. No entanto,

o assassino nunca chega a matá-lo. Surge sempre um impedimento inesperado. Os deuses também não gostam de cenas idênticas. Arranjam sempre maneira de a estragar.”

*— Philip Marlowe,
A Dama do Lago*

A cena de confrontação é a chave em sua aventura. É o equivalente à grande luta com o monstro “chefe” em uma expedição de fantasia em masmorras. Você vem construindo essa cena; a mais difícil, mais vital cena em sua aventura. Você precisa ajudar os PdJs a conduzi-la.

O objetivo é revelar o verdadeiro culpado. A ordem é restaurada; a justiça é feita. Os PdJs devem entender quem, por que e como o crime foi cometido. (Pode haver algumas reviravoltas durante a cena final, mas evite revelações completamente novas.) Se os investigadores perderam alguma pista vital, talvez você queira fazer com que um supervisor ou assistente PdM lembre-os disso. Armados com esse conhecimento, eles devem confrontar o infrator, estabelecer sua culpa para satisfação de todos e impedi-lo de escapar.

DISCURSOS NA SALA DE ESTAR

A tradicional confrontação aconchegante é o discurso na sala de estar, onde o investigador reúne todos os suspeitos, explica como e por que o crime ocorreu e, finalmente, identifica o culpado. Tradicionalmente, a polícia está esperando em uma sala adjacente para prender o infrator antes que ele possa ameaçar o detetive ou escapar.

Essa é uma cena muito difícil de organizar em um RPG. Parte do problema é que é uma cena de diálogo, não de ação, mas a fraqueza fundamental vai além disso. Em uma história, o público — idealmente — ainda não sabe a verdade. A tensão narrativa vem da antecipação da resposta pelo público, espelhada pela tensão nos suspeitos inocentes que estão esperando para descobrir o que aconteceu. Em um jogo de interpretação, por outro lado, os PdJs e você devem saber a resposta. Logo, não há tensão.

Além disso, se você tiver mais de um detetive, é difícil para qualquer um deles revelar o plano em um monólogo. Os outros detetives também querem fazer parte dessa cena; eles tendem a interromper ou corrigir a pessoa que está falando. Isso pode confundir a cena e levar a um anticlímax.

Sugira que, se os PdJs quiserem encenar a cena na sala de estar, eles combinem entre si quem falará primeiro e o que será dito. Talvez você queira dar a eles algum tempo sozinhos para planejar e criar um pouco de tensão na cena.

Uma variação dessa cena é um confronto pessoal entre o investigador e o culpado. O investigador pode oferecer um acordo a um vilão com quem se possa simpatizar. Ele pode dar ao vilão a opção de morrer para evitar ser publicamente exposto como um assassino. Em *O Assassinato de Roger Ackroyd*,

por exemplo, Poirot dá ao homem culpado a chance de poupar sua família da vergonha de um julgamento e cometer suicídio. Em *Murder Must Advertise*, Wimsey sugere que o vilão permita ser morto por seus cúmplices criminosos em vez de expor sua família à vergonha da exposição ou ao suicídio. Alternativamente, o investigador pode oferecer-se para ocultar um segredo de família ou más ações de outro PdM (até certo ponto) se o vilão PdM confessar à polícia.

Se os investigadores acreditarem que o crime foi justificado, eles podem decidir não punir os criminosos. Em *Assassinato no Expresso Oriente*, por exemplo, Poirot não revela o que realmente aconteceu porque ele acredita que o crime foi justificado pelas más ações da vítima.

Legalmente, muitas dessas soluções tornam o investigador cúmplice do crime. As consequências disso raramente surgem na ficção de mistério, mas ser cúmplice de um assassinato pode não agradar a alguns membros de um grupo de investigadores. Se o grupo estiver inclinado a essa solução, certifique-se de que todos concordem com isso — uma discussão entre os detetives na frente do vilão provavelmente não funcionará na cena.

Outra variação é ter alguém fora do grupo encenando a cena da sala de estar. Claro, o PdM terá a solução errada, mas é plausível o suficiente para que uma pessoa inocente possa ser presa. Essa variante força os PdJs a refutar o PdM e convencer a polícia de que sua solução é a correta. Pode ser especialmente eficaz se for o vilão que realmente encenar a cena.

NO COVIL, SOB A MIRA DE UMA ARMA

Um detetive no formato durão ou um herói de suspense geralmente confronta o vilão em particular, muitas vezes no covil do vilão junto com seus capangas. Esse é o tipo de cena com o qual os heróis podem estar mais familiarizados. Tudo o que eles precisam fazer é vencer os capangas do vilão ou preparar o cenário para que a polícia possa intervir e prender o vilão e seus capangas. No livro *A Procura de Rachel Wallace*, por exemplo, Spenser invade a casa do vilão para resgatar sua cliente sequestrada e atira nos bandidos em uma clara situação de legítima defesa.

As confrontações no suspense geralmente são livres de ambiguidade

moral (e muitas vezes altamente cinematográficas também). As confrontações no formato durão podem não ser tão claras. Frequentemente, o detetive precisa fazer um julgamento moral ou uma escolha. Por exemplo, ele pode ter que decidir se protege seu cliente deixando alguma verdade não revelada. Ou o criminoso pode ser alguém que ele gostava e respeitava. Ou ele pode ter que fazer um acordo feio com um criminoso para capturar um criminoso ainda maior.

Em uma variação comum dessa cena, os investigadores têm provas de que o vilão traiu um ou mais de seus homens. Durante a confrontação, os heróis pretendem expor a traição do vilão; espera-se que os capangas simplesmente se afastem e permitam que o vilão seja preso ou que atirem no vilão eles mesmos. No livro *Quem Matou a Milionária?*, por exemplo, o mentor do crime é muito rico, poderoso e tem muitas conexões para Nero Wolfe e Archie Goodwin simplesmente o exporem à polícia. Em vez disso, eles enganam seu cúmplice para atirar nele. O cúmplice é então baleado por um capanga. A justiça triunfa e os maus são punidos, mas não de forma pública.

Uma variação igualmente comum é a cena em que o vilão — geralmente alguém rico e/ou poderoso — admite tudo, zomba do detetive e desafia-o a provar. Se você for criar essa variação, tente garantir que haja, de fato, algo que os investigadores possam fazer para reverter a situação e virar o jogo contra o criminoso.

NA SALA DE INTERROGATÓRIO

Um detetive de uma investigação policial confronta o vilão em uma sala de interrogatório. O detetive, limitado pelos direitos de *Miranda* e outras regras, precisa fazer com que o vilão confesse por meios legais.

As táticas variam. O truque do policial bom/policial mau é um clichê porque muitas vezes funciona surpreendentemente bem. Apelos à moralidade, responsabilidade familiar e valores religiosos também podem funcionar. Fingir ser simpático ou compreensivo às vezes dá resultado, assim como promessas vagas de “falar bem” ou “fazer o possível” pelo suspeito cooperativo.

A chave para a confrontação na investigação policial é dar esperança — persuadir o vilão de que ele pode ganhar sua liberdade e voltar para casa se cooperar com o detetive.

A RESPOSTA DO VILÃO

A forma como os PdJs confrontam o vilão é principalmente decisão deles, mas provavelmente escolherão uma das opções tradicionais. A resposta do vilão, por outro lado, é de sua responsabilidade.

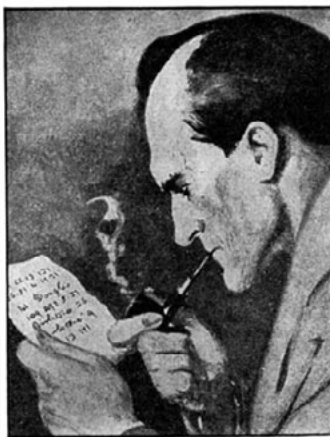
Uma vez que o vilão tenha sido confrontado com a prova de sua culpa, ele pode tentar explicar ou mentir. Os investigadores devem responder com fatos contundentes após fatos contundentes que selam seu destino. Se eles não tiverem evidências suficientes de culpa, podem tentar enfrentá-lo e enganá-lo, alegando ter evidências e convencendo-o a confessar, pois tudo está perdido — se ele confessar, pode esperar por clemência. Essa resposta pode funcionar bem como um elemento de tensão se houver alguma terceira parte que precise ser convencida — talvez um juiz, talvez um policial, talvez um parente aflito com uma arma.

Outra abordagem clássica é armar uma armadilha para o vilão. Aqui, os investigadores deixam escapar informações para vários suspeitos de que têm alguma prova que o vilão pode destruir se ele agir rápido o suficiente. A pessoa que tentar destruir as evidências é o vilão.

Ao ser confrontado com provas suficientes de culpa, o perpetrador frequentemente confessa. No entanto, apenas fazê-lo baixar a cabeça e murmurar “sim, eu o matei” não é dramaticamente satisfatório. Dê ao seu ofensor algo interessante para fazer nessa cena. Seus jogadores querem se sentir confiantes de que pegaram o homem certo e que ele merece a punição que está prestes a receber.

Faça-o se justificar. É da natureza humana querer justificar suas ações. Mesmo o vilão mais cruel, quando confrontado, vai querer explicar como sua conduta foi virtuosa — vingando-se de uma injustiça, alegando ser vítima da sociedade ou “do sistema”, ou simplesmente alegando que “todo mundo faz isso”. Ele pode afirmar que a culpa é da vítima; a vítima mereceu seu destino. Faça sua justificativa incluir alguma revelação ou reviravolta menor — nada que mude o que os detetives descobriram, mas talvez algo que explique alguma pista que os deixou confusos por um tempo.

Mas faça-o fazer uma admissão, mesmo que não confesse completamente. Embora seja mais realista para o vilão confrontado ficar calado, exigir um advogado e jurar lutar por sua liberdade, é muito mais divertido deixar os PdJs saberem que estavam certos.



A RESOLUÇÃO

“Quando você contrata um camarada em minha linha de trabalho, não é a mesma coisa que contratar um lavador de janelas e mostrar-lhe oito janelas coma instrução: ‘Lave essas oito janelas e seu trabalho terminou’. O senhor não faz a menor ideia das coisas que eu tenho de fazer para completar a tarefa que me confiou. Eu faço da maneira que eu sei. Faço o melhor que posso para proteger o senhor e posso quebrar algumas regras, mas se as quebrar, vai ser em seu favor. O cliente vem primeiro, a não ser que eu descubra que é um patife disfarçado de bom moço. E mesmo assim, a única coisa que faço é devolver-lhe a tarefa e manter a boca fechada

— Philip Marlowe,
O Sono Eterno

A resolução é o desfecho, a moral, a cereja do bolo. Aventuras de mistério não devem deixar pontas soltas. Mistérios escritos, mesmo os de série, amaram as pontas soltas no final de cada livro. As séries de detetive na televisão também são episódicas: cada aventura é independente. Seus jogadores devem ter essa mesma sensação — eles resolveram o enigma, embrulharam o pacote e acertaram as coisas.

Dedique alguns minutos para descrever o que acontece com o vilão, se isso não tiver sido resolvido anteriormente. Explique qualquer coisa que ainda precise de explicação. Se os investigadores tiverem perguntas sobre uma pista ou um PdM, resolva-as. Discretamente, enquanto faz isso, faça anotações sobre como a aventura funcionou: o que ficou claro, com o que ainda estão confusos, onde você precisava se preparar mais, onde poderia ter se preparado menos.

Seus PdMs secundários e terciários podem reaparecer, talvez para serem reutilizados em outras aventuras. Em geral,

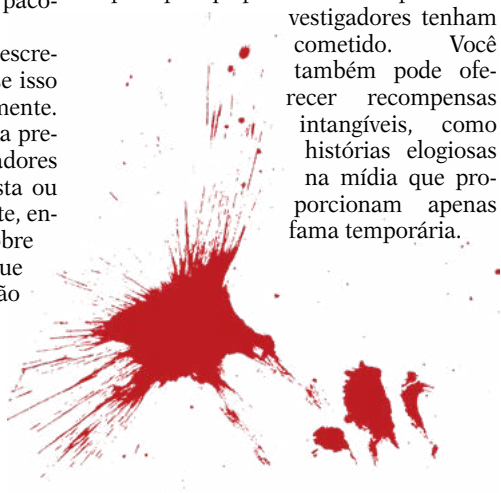
seus vilões não escaparão e voltarão. E, na maioria das histórias de mistério, a família, os amigos ou os associados do vilão derrotado não ameaçam os investigadores. A exceção é o suspense, no qual vilões derrotados ou seus seguidores frequentemente aparecem, desejando vingança, em uma sequência.

Uma vez que seus detetives tenham resolvido o caso, não faz parte tradicional do gênero que eles descubram mais tarde que acusaram e puniram um homem inocente por engano. Este é um daqueles pontos em que o gênero diverge da realidade: conhecer a verdade resolve o problema, ponto final. Apresentar evidências que inocentem o vilão em uma aventura posterior pode criar um dilema ético interessante para seus PdJs, mas também os tornará mais hesitantes e indecisos em aventuras posteriores. Isso é ruim para uma campanha contínua.

A resolução também é o momento de lidar com quaisquer erros graves cometidos pelos detetives. Isso não faz parte tradicional do gênero escrito ou cinematográfico, mas é uma necessidade se você está conduzindo uma campanha contínua. Se eles agiram de forma inadequada em seu zelo para resolver o crime ou proteger seu cliente, eles devem se explicar. Investigadores oficiais podem ser repreendidos por seus superiores; investigadores particulares podem ser ameaçados de perder suas licenças; cidadãos particulares intrometidos podem ser envergonhados nos jornais ou até processados.

Por fim, a resolução é o momento de recompensar os PdJs por um trabalho bem feito. As recompensas típicas podem incluir reputação, dinheiro, favores, patronos e novos contatos, além de recompensas em pontos de experiência. Os contatos podem se tornar mais disponíveis para os investigadores ou mais confiáveis. Clientes ou superiores podem ajudar a encobrir as evidências de quaisquer pequenos delitos que os investigadores tenham cometido.

Você também pode oferecer recompensas intangíveis, como histórias elogiosas na mídia que proporcionam apenas fama temporária.



CAPÍTULO DOIS

“UM POUCO DE BARRO AVERMELHADO...”

“Por exemplo, a observação me mostra que você esteve na agência dos Correios de Wigmore Street esta manhã, mas a dedução me permite saber que ali passou um telegrama... A observação me diz que você tem um pouco de barro avermelhado preso no peito do pé. Bem na frente dos Correios de Wigmore Street eles removeram o calçamento e escavaram alguma terra, que se espalhou de tal maneira que é difícil não pisar nela ao entrar. A terra é desse matiz avermelhado peculiar que, pelo que sei, não é encontrado em nenhum outro lugar nas redondezas... Ora, claro que eu sabia que você não tinha escrito uma carta, pois passei a manhã toda sentado na sua frente. Vejo também em sua escrivaninha aberta, ali, que você tem uma folha de selos e um grosso maço de cartões-postais. Nesse caso, para que haveria de ir ao correio, senão para enviar um telegrama? Elimine todos os outros fatores, e aquele que resta deve ser a verdade.”

– Sherlock Holmes,
O Sino dos Quatro

A cena do crime é um local chave em qualquer aventura de mistério, contendo pistas vitais sobre o que aconteceu e para quem. Este capítulo fornece aos Mestres e jogadores uma introdução à ciência forense moderna. Os Mestres podem usar este capítulo para gerar pistas úteis. Os jogadores podem usá-lo para obter ideias sobre o tipo de coisas que podem descobrir em uma cena de crime e o que significam. Embora **GURPS Mistérios** se concentre em resolver crimes, PdJs criminosos em outros gêneros

também podem usar este capítulo para obter ideias sobre como podem tentar evitar a detecção por PdMs detetives.

Algumas dessas informações podem parecer familiares para aqueles que leem ou assistem a mistérios. Elas são repetidas aqui para garantir que todos na mesa de jogo trabalhem com fatos consistentes, extraídos de textos forenses, para evitar confusão e mal-entendidos. Algumas dessas ferramentas podem não estar disponíveis para os investigadores devido ao nível tecnológico da campanha, ou porque eles usam magia em vez de ciência. Mesmo nessas situações, o Mestre desejará garantir que os detalhes óbvios sejam consistentes com o conhecimento moderno, para que os jogadores, e assim seus personagens, não sejam enganados pelo que eles possam saber sobre ciência forense básica.

A extensão em que a ciência forense afeta uma aventura depende do tipo de aventura e dos investigadores envolvidos. Em um mistério aconchegante, os detalhes sangrentos da morte geralmente são suavizados. A cena se concentra em pistas deixadas na área. Detetives amadores e geniais, os investigadores mais comuns em um mistério aconchegante, frequentemente dependem de PdMs especialistas para fornecer informações básicas sobre hora e causa da morte. Isso não significa que detetives em um mistério aconchegante não possam fazer perguntas detalhadas sobre o corpo e seu entorno. No entanto, é mais provável que encontrem suas respostas por meio do interrogatório de suspeitos e da ob-

servação de coisas incomuns do que de evidências físicas e impressões digitais.

Em uma história de mistério durão, o investigador particular frequentemente não tem acesso à cena do crime principal. Ele fica sabendo dela se conseguir acessar os relatórios policiais. Durante o curso da história, o investigador particular pode se deparar com outras cenas de crime, mas muitas vezes não tem tempo para uma análise detalhada. Ele não quer ser encontrado pela polícia na cena. No mínimo, seria atrasado pelas perguntas deles. No pior dos casos, ele pode ser acusado de cometer o crime. Ao ler relatórios ou examinar a cena, os detetives podem fazer perguntas que o Mestre não estava esperando, mas que logicamente estariam no relatório. Aqui, assim como no mistério aconchegante, é mais provável que as pistas-chave venham do questionamento e intimidação de testemunhas do que da análise forense.

A história de investigação policial frequentemente envolve descrições detalhadas da cena do crime e do corpo. Se a aventura incluir um especialista científico como PdJ, então a aventura provavelmente incluirá pistas que utilizam as perícias desse personagem. O Mestre deve estar preparado para perguntas detalhadas sobre a cena do crime e ter respostas consistentes e lógicas prontas.

Este capítulo se concentra em homicídios, mas algumas informações forenses são mais geralmente aplicáveis. Ele também aborda fatores específicos de incêndios criminosos, sequestros e alguns outros crimes.

INVESTIGAÇÕES DE HOMICÍDIOS

DESCREVENDO A CENA

Você vê, mas não observa. A distinção é clara. Por exemplo, você tem visto muitas vezes os degraus que sobem do

bali até este aposento?... Então quantos são?... Você os viu. Mas não os observou. Aí está a minha vantagem. Eu sei que há dezessete degraus, porque vi e observei.

– Sherlock Holmes,
Um Escândalo na Boêmia

Quando o MJ lê o texto de ambientação descrevendo a cena do crime, preste atenção aos detalhes. Como é a aparência da cena? Como está iluminada? O corpo está ao ar livre ou dentro de um ambiente fechado? Se estiver em um quarto, de quem é o quarto? Que tipos de coisas es-

tão nele? Que coisas que deveriam estar lá estão ausentes ou perturbadas? Como o criminoso entrou e saiu? Quais janelas e portas estão abertas ou destrancadas?

Como é o som da cena? É barulhenta ou calma? Existem sons próximos, como construção ou uma estrada, que podem ter encoberto sons de luta? Existem sons ausentes, como o famoso cachorro que não latiu de Holmes, ou um alarme que disparou quando a polícia entrou, mas não quando ocorreu a luta?

Qual o cheiro da cena? Existem odores incomuns? Está excepcionalmente quente ou frio?

Agora pense na vítima. Onde ela está? Em que posição está o corpo? Ele foi movido? Foi limpo? O que a vítima está vestindo? Onde estão as feridas? Seus pertences pessoais ainda estão presentes?

O Mestre pode fornecer um esboço da cena do crime. Um esboço típico é um desenho simples, normalmente em escala, mostrando a localização dos aspectos-chave da cena. Geralmente inclui a localização de entradas, saídas, corpos, respingos de sangue, armas, munições e outras indicações sobre o que aconteceu. Os detetives que preparam esboços reais de cenas de crime não são artistas — o esboço é um auxílio funcional para lembrar e analisar a cena.

Adereços também podem ser muito úteis e divertidas. Muitas lojas de

brinquedos têm armas de brinquedo, facas e armas de brinquedo e kits de impressões digitais para crianças. Para Mestres interessados em adereços mais gráficos, fotografias de feridas e corpos podem ser encontradas em textos médicos e em alguns sites médicos.

O **GURPS Polícia** discute procedimentos policiais em uma cena de crime. Para um mistério, os PdJs só precisam saber o básico. Quando um policial adequadamente treinado chega a uma cena de crime moderna, ele não toca em nada a menos que haja uma pessoa ferida lá que precise de ajuda, ou um perigo iminente como um incêndio ou vazamento de gás. O policial chamará reforços e, em seguida, protegerá a cena do crime a menos que haja uma razão muito boa para abandoná-la; para perseguir imediatamente um suspeito perigoso, por exemplo. Ele tentará isolar as testemunhas umas das outras para que não possam discutir entre si o que viram.

Um policial bem treinado anotar tudo sobre a situação. Ele registrará a hora do dia, o dia da semana, o clima, a temperatura, quem chegou à cena e quando, quais portas e janelas estavam abertas/fechadas/trancadas e qualquer outro detalhe que pareça importante para o policial no momento.

Quando o reforço chega, o policial que atendeu ao chamado entrega a cena

a um detetive, que é responsável pelo processamento da cena. O trabalho do detetive é determinar o tamanho da cena do crime, fotografar evidências e coletá-las. Ele fará anotações e medições. Antes que qualquer objeto seja movido ou coletado, deve ser fotografado no local e sua localização deve ser medida a partir de dois pontos fixos. Se houver um cadáver, ele é removido pelo legista depois que sua localização e posição forem fotografadas e documentadas. (Os pertences pessoais do cadáver podem ser removidos pelos detetives na cena ou documentados posteriormente no necrotério.)

Depois que uma evidência é coletada, ela será embalada separadamente e adequadamente. Geralmente, qualquer coisa que esteja úmida precisa ser armazenada em papel para que a umidade possa evaporar. Materiais com sangue ou outros fluidos corporais são marcados com etiquetas de advertência de risco biológico e armazenados em um recipiente onde possam secar naturalmente. (Selá-lo em um recipiente hermético ou tentar secá-lo com calor pode fazer com que se decomponha e reduza seu valor como evidência.) Um cotonete pode ser usado para coletar fluidos úmidos; o cotonete é armazenado em seu próprio frasco de conservantes. A maioria das coisas que não estão úmidas pode ser armazenada em plástico ou vidro. Se o detetive suspeitar que pode haver impressões digitais em um item, ele tentará suspendê-lo em uma caixa ou lata grande para que as impressões não sejam apagadas pelo recipiente. Um saco de papel de supermercado também pode funcionar; pois é rígido demais para apagar impressões digitais, a menos que seja manuseado de forma inadequada.

Detetives ou técnicos forenses procurarão por evidências latentes, como impressões digitais ou manchas de sangue ocultas. Os detetives procurarão por evidências ocultas sob móveis, em gavetas, etc. Se necessário, eles removerão os sífoes de encanamento para ver se alguma evidência foi lavada ou descartada. Os detetives também podem usar um aspirador de evidências, que é limpo antes de cada uso, para coletar evidências como cabelos, fibras, solo e pólen.

Se houver um suspeito, os detetives podem vasculhá-lo em busca de evidências. Eles podem apreender suas roupas e o material sob suas unhas, testar suas mãos em busca de resíduos de pólvora e tirar suas impressões digitais. Em alguns estados, eles precisam de um mandado para coletar uma amostra de DNA, embora seja fácil coletar discretamente uma de um cigarro que ele fumou ou de um copo limpo que ele usou.

Os detetives não precisam restaurar a propriedade à sua condição original, mas geralmente tentam não danificar

Cenas do Crime e Criminosos

O que um assassino faz na cena pode dizer aos investigadores muito sobre sua personalidade e motivações. A própria cena pode ajudá-los a descobrir que tipo de criminoso estão procurando.

Se o cadáver foi morto com um ferimento preciso e único, então o investigador provavelmente está lidando com um assassino experiente e pode ser capaz de encontrar crimes anteriores cometidos pela mesma pessoa. Em geral, o corpo será deixado no local ou movido para escondê-lo de um observador casual.

Se o cadáver foi morto com muitos ferimentos, especialmente se o médico legista constatar que alguns foram infligidos após a morte ou se muitos dos ferimentos forem no rosto, genitais ou seios (em mulheres), o investigador provavelmente está lidando com um assassino muito raivoso que desfigurou o corpo por ódio contra aquela pessoa ou aquele tipo de pessoa. É provável que o criminoso conhecesse a vítima e que o ataque tenha sido muito pessoal. O corpo pode ser deixado no local ou parcialmente coberto por um assassino que sentiu algum remorso após a raiva passar.

Se o cadáver foi casualmente abandonado ou deixado à vista, pode mostrar o desprezo do assassino por ele ou por aquele tipo de pessoa. Um cadáver que foi exibido de alguma forma específica mostra um assassino perigoso agindo conforme uma fantasia mental.

Da mesma forma, um ladrão que rouba alguns itens valiosos com um mínimo de destruição é um profissional experiente, provavelmente com um comprador arranjado antes do crime. Um ladrão que rouba itens domésticos comuns e faz uma bagunça em busca deles é provavelmente um amador em busca de uma venda rápida. Um ladrão que apenas rouba roupas íntimas femininas ou sapatos é um ladrão fetichista e pode estar se preparando para agressão sexual ou até mesmo assassinato em série.

desnecessariamente a cena. Grandes cidades têm empresas de limpeza especializadas na limpeza de cenas de crime para a família ou proprietário do imóvel.

Em jogos de interpretação de personagens, assim como na realidade, nem toda cena de crime será processada de forma ideal e tratada adequadamente. Normalmente, em um mistério, a cena será processada o suficiente para gerar informações importantes. Erros óbvios podem ser pistas de que um detetive ou técnico forense foi corrompido ou talvez até envolvido no crime.

CAUSA, MECANISMO, E MODO DA MORTE

“O crime está relacionado à vida, à morte e à liberdade do indivíduo; o direito civil está totalmente voltado com aquele dos tópicos mais tediosos de todos, o dinheiro. O direito penal exige um conhecimento especializado em manchas de sangue, anotações de policiais e o fluxo obscuro da paixão humana, além do jargão usado atualmente nas proximidades do Elephant and Castle. O direito civil requer um estudo minucioso de assuntos tão entediantes como letras de câmbio, instrumentos negociáveis e contratos de afretamento.”

– Horace Rumpole,
Rumpole and the Age of Miracles

Quando os investigadores recebem um relatório de autópsia do médico legista, geralmente ele lista a causa, mecanismo e modo da morte.

A *causa da morte* é a lesão ou doença que produziu o efeito biológico que resultou na morte da vítima. Ferimentos por arma de fogo, ferimentos por faca e arteriosclerose coronariana são todas causas de morte.

O *mecanismo da morte* é o efeito biológico que resultou na morte. Hemorragia, septicemia e arritmia cardíaca são todos mecanismos de morte.

O *modo da morte* é a razão para a lesão ou doença. Causas naturais, homicídio, suicídio, acidental ou indeterminado são todos modos de morte.

HORA DA MORTE

A hora da morte é uma pista chave na maioria dos mistérios de assassinato. Determinar a hora da morte exclui suspeitos com álbis sólidos e ajuda a localizar testemunhas que possam ter observado algo incomum. Um especialista PdM normalmente determinará a hora da morte. Em geral, quanto mais tempo entre a morte e a tentativa de determinar a hora, menos precisa será a estimativa.

Homicídio ou Suicídio?

Em uma aventura de mistério, o suposto suicídio geralmente é um homicídio disfarçado pelo vilão. No entanto, há algumas histórias em que um vilão disfarça um suicídio como homicídio para incriminar uma terceira pessoa. Vítimas do mundo real às vezes tentam disfarçar suicídios como homicídios ou acidentes para que suas famílias possam receber o seguro de vida. Distinguir um do outro é difícil para investigadores do mundo real. Aqui estão algumas coisas que os PdJs podem procurar.

Motivo

Muitas pessoas cometem suicídio devido a problemas de saúde, problemas conjugais, estresse emocional (casos de amor infelizes, separação ou divórcio), problemas financeiros, humilhação (real ou percebida), perda de um ente querido ou vingança contra o desprezo de um amante ou dos pais (comum em adolescentes). Álcool, drogas ou doenças mentais graves podem estar envolvidos.

Meios

As mulheres tradicionalmente têm mais chances de usar venenos como pílulas para dormir. Os homens tradicionalmente têm mais chances de usar armas de fogo; no entanto, desde a década de 1980, as armas de fogo são o método preferido tanto para suicídios masculinos quanto femininos. As mulheres têm mais probabilidade de escolher métodos que não desfigurem o corpo; se uma arma de fogo for usada, o tiro geralmente é no peito.

Entre os meios comuns e indicadores estão:

A vítima pode ter um ferimento a bala autoinfligido na têmpora ou na cabeça (mais de um ferimento é possível). As marcas de pólvora, resíduos de pólvora e respingos de sangue ao redor do ferimento devem mostrar contato ou proximidade (distância de um braço), no entanto, em 30% dos casos, não são encontrados resíduos de pólvora nas mãos. A vítima pode tentar fazer o suicídio parecer um acidente de limpeza de arma, porém uma morte real em um acidente de limpeza é muito, muito rara.

A vítima pode ter morrido enforcada mesmo que os pés ou até mesmo os joelhos ainda estejam no chão.

A vítima pode ter sido envenenada. Se medicamentos ou narcóticos ilegais foram usados, é difícil distinguir um suicídio de uma overdose acidental.

A vítima pode ter se afogado.

A vítima pode ter se cortado e sangrado até a morte. Pode haver marcas de hesitação de tentativas anteriores e o ferimento pode ser mais raso na ponta.

A vítima pode se asfixiar com monóxido de carbono. Não há uma maneira específica de distinguir isso de um acidente ou homicídio.

A vítima pode pular de um local alto. Não há uma maneira específica de distinguir isso de um acidente ou homicídio.

A vítima pode ter morrido em um “acidente” com um único veículo. O investigador deve procurar a impressão dos pedais nos sapatos da vítima e a ausência de marcas de frenagem.

A vítima pode combinar vários métodos de suicídio, como tomar uma overdose fatal de drogas e depois dar um tiro em si mesma, apenas para ter certeza de que vai morrer.

Em 75% dos suicídios, a vítima não deixa uma carta. As que escrevem cartas têm mais probabilidade de usar armas de fogo, enforcamento e veneno do que outros métodos. As mulheres têm mais probabilidade de deixar cartas que detalham os arranjos funerários que preferem. O investigador pode querer que um especialista em análise de caligrafia verifique se a carta é autêntica.

A hora da morte e a hora da lesão não são as mesmas. Por exemplo, uma pessoa pode ser gravemente ferida, mas permanecer inconsciente por horas antes de finalmente morrer. As estimativas de tempo também podem ser manipuladas. Um

vilão pode tentar enganar a estimativa, atrasando a descoberta do corpo enquanto altera a temperatura com um condicionador de ar ou aquecedor programado.

Os principais fatores para determinar a hora da morte são:

Algor Mortis: Perda normal de calor corporal ao longo do tempo. Um cadáver perde cerca de 1 °C por hora até atingir a temperatura ambiente em cerca de 16 horas. Um corpo submerso na água perde cerca de 3 °C por hora e atinge a temperatura ambiente da água em 5 a 6 horas. Essa fórmula foi adotada no final do século XIX. Pesquisadores modernos a criticam por ser muito simples. Existem variações enormes na perda de temperatura devido à constituição física, roupas, ambiente, perda de sangue, atividade antes da morte, entre outros fatores. Use essa fórmula com cautela a partir da década de 1950.

Livor Mortis: A descoloração avermelhada-arroxeadada nas áreas mais baixas (inferiores) do corpo. A descoloração é causada pela ação da gravidade, que leva o sangue para os vasos menores nessas áreas. O livor mortis é visível dentro de 30 minutos a duas horas após a morte. Se o corpo for movido durante esse período, o livor mortis se deslocará. Se for movido posteriormente, o padrão do livor mortis revelará a posição original do corpo após a morte. (Como o livor mortis depende da gravidade, a taxa pode ser muito diferente em cenários de ficção científica.) Determinar quando o livor mortis começa depende da percepção do observador, da tonalidade da pele do cadáver e da perda de sangue ou anemia. Novamente, use essa estimativa com cautela a partir da metade do século XX.

Rigor Mortis: O enrijecimento dos músculos do corpo devido a alterações químicas após a morte. O rigor mortis geralmente aparece duas a quatro horas após a morte e se desenvolve completamente em seis a 12 horas. O rigor mortis geralmente dura 36 horas e depois desaparece lentamente. Existe uma forma rara e extrema de rigor mortis chamada espasmo cadavérico, na qual os músculos ficam travados no momento da morte. Normalmente, o espasmo cadavérico afeta as mãos; no entanto, um médico legista descreveu um cadáver (que havia sido baleado) encontrado ajoelhado, com o braço direito estendido para cima, segurando uma navalha reta. O rigor mortis pode ser afetado pelo estresse e atividade antes da morte, bem como pela condição física da vítima, todos afetando o equilíbrio químico nos músculos.

O teste do humor vítreo, popular desde 1963 até o início dos anos 1990, também testa alterações químicas. O teste usa o fluido do olho, mas está sujeito a contaminação por células da retina se não for realizado corretamente e também pode ser afetado pelo ambiente e por uma infecção pré-morte no cadáver.

Decomposição: O progresso da decomposição das células do corpo e a putrefação pelas bactérias do corpo. A

putrefação começa após a morte. Sinais visíveis começam a aparecer dentro de 24 a 36 horas, dependendo da temperatura. Se o corpo for deixado ao ar livre, exposto a animais necrófagos, ele pode se reduzir a um esqueleto em nove a dez dias. Quando um corpo é submerso ou enterrado em solo muito úmido, seus tecidos gordurosos se decompõem em um material ceroso esbranquiçado-amarelado chamado adipocera. A adipocera começa a se formar em um adulto em cerca de três meses e transforma completamente os tecidos gordurosos, músculos e vísceras dentro de um a um ano e meio. Um patologista pode fazer o “teste da língua” em ossos antigos — se sua língua grudar no osso, significa que ainda há cálcio presente e os ossos provavelmente têm menos de 50 anos.

para horas, e isso depende do microclima específico ao redor do corpo, do intervalo entre a morte e a descoberta, das áreas com maior atividade de insetos, da quantidade de atividade de insetos, da presença ou ausência de predadores de insetos, da estação do ano, da localização geográfica e das barreiras de acesso dos insetos ao cadáver. Muitos técnicos de cena do crime não coletam evidências de insetos a menos que o cadáver tenha permanecido não descoberto por um período significativo devido ao tempo, esforço e habilidade envolvidos para fazer isso com precisão e completude.

Outras técnicas exóticas: Para corpos encontrados muito tempo após a morte, pesquisadores modernos também analisam o pólen no corpo, o crescimento de plantas nele e ao redor, e a

Ciência Forense Dramática vs. Realista

A ciência forense mudou bastante desde a era de ouro da escrita de mistérios. Suposições que eram aceitas sem questionamento significativo pelos patologistas do século XIX, como a fórmula simples para determinar o horário da morte a partir da perda de temperatura corporal, seriam usadas com muita cautela por um médico legista moderno. No entanto, existem boas razões dramáticas para usar fórmulas simples, e é historicamente preciso fazê-lo e permitir que os investigadores assumam que os resultados são confiáveis.

Se o Mestre estiver aplicando a teoria forense moderna em um cenário histórico por motivos de realismo, e os PdJs estiverem aplicando a teoria histórica, os jogadores podem ficar legitimamente frustrados quando seus testes de habilidade bem-sucedidos levarem a resultados imprecisos. O Mestre deve informar aos jogadores se estão sendo aplicadas convenções dramáticas ou realistas, embora os personagens possam não ter motivos para duvidar de seus métodos.

Conteúdo estomacal: Como a digestão para na morte, se houver conteúdo estomacal, durante a autópsia o médico legista pode tentar determinar o intervalo entre a última refeição e a morte. Uma refeição pequena, como um sanduíche, é digerida em cerca de uma hora. Uma refeição grande geralmente leva de três a cinco horas. Novamente, isso é altamente variável; especialistas no julgamento de O.J. Simpson admitiram que a análise do conteúdo estomacal é uma das escalas de tempo post-mortem mais imprecisas.

Atividade de insetos: A entomologia forense é um campo novo baseado no ciclo de vida de insetos que se alimentam de restos humanos. A pesquisa nessa área começou na década de 1960 e se tornou mais comum na década de 1980. Os insetos podem estreitar o intervalo de tempo da morte para dias, mas não

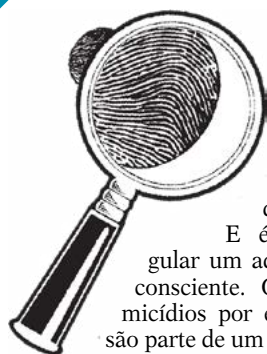
atividade microbiana na terra sob e ao redor de um cadáver decomposto.

CAUSAS DA MORTE

A causa da morte deixará evidências específicas. Um investigador experiente na cena pode identificar algumas das evidências. Outras evidências só se tornarão evidentes durante a autópsia. Se o Mestre descrever algo atípico para a causa de morte presumida, isso pode ser uma pista importante de que nem tudo é o que parece.

Asfixia

A asfixia não é um tipo comum de homicídio. Normalmente, a asfixia significa estrangulamento com as mãos ou por meio de um objeto, mas também inclui afogamento e sufocamento.



O estrangulamento é pesado. O assassino precisa estar em contato próximo com a vítima durante sua luta.

E é difícil estrangular um adulto saudável e consciente. Geralmente, homicídios por estrangulamento são parte de um crime sexual em

que o agressor tenta manter a vítima em silêncio durante o crime. A vítima geralmente está restrita, incapacitada por doença, álcool ou drogas, é uma criança ou idoso.

Os investigadores devem procurar por:

Petéquias — hemorragias pontuais causadas pela ruptura de pequenos vasos sanguíneos nos olhos, rosto, epicárdio e pulmões da vítima.

Marcas de ligadura provenientes da corda, cordão, gravata, pano, meia-calça

ou outro objeto usado para estrangular a vítima. A marca será uma contusão e uma linha na garganta da vítima. A marca pode ter o padrão do objeto usado. Se inclinar para cima em direção a um ponto, é provável que a vítima tenha sido enforcada. Se circundar o pescoço horizontalmente, a vítima foi estrangulada.

Equimoses e abrasões no nariz, queixo ou lábios causadas por um objeto ou mão usado para sufocar a vítima com um travesseiro, ou por segurar o nariz e a boca.

Descarte de Corpos

Se livrar de um corpo sem deixar rastros é extremamente difícil. Restos humanos identificáveis foram recuperados do colapso do World Trade Center e da destruição do ônibus espacial Columbia. Alpinistas suíços em 1991 encontraram o corpo de um homem que estava congelado em uma geleira desde 2800 AEC. Se o assassino precisa esconder um corpo inconveniente, aqui estão algumas ideias.

- Enterrar um corpo em um local isolado é tradicional. O assassino precisa de um local onde sua escavação e a terra remexida não serão perceptíveis. Com o tempo, os animais, insetos e bactérias reduzirão o corpo a um esqueleto. Corpos enterrados se decompõem lentamente, 8 vezes mais lentamente do que aqueles deixados ao ar livre. Cal viva (óxido de cálcio) acelera a decomposição ao retirar a água do corpo. Também impede que animais e minhocas tragam restos para a superfície.

A velocidade de decomposição depende do solo. Corpos pré-históricos foram encontrados preservados em água de carvalho, água de pântano e solo com alto teor de arsênico. Corpos deixados expostos em climas secos podem mumificar e permanecer preservados por dezenas ou milhares de anos. Corpos enterrados podem ser localizados pelo calor e gás metano que produzem durante a decomposição, pela sondagem de solo macio e por cães farejadores de cadáveres treinados.

- Cremar um corpo também é tradicional. A cremação requer altas temperaturas (670° a 810 °C) aplicadas por duas a três horas para reduzir um corpo a cinzas e pedaços de ossos calcinados. Os ossos então precisam ser moídos e espalhados com as cinzas para evitar descobertas. Um assassino que tenha acesso legítimo a um crematório pode escapar da detecção por um bom tempo. Na falta de um crematório real, é possível queimar um corpo em uma grande grelha usando a gordura do corpo para alimentar o fogo. Um grande forno de cerâmica também pode atingir as temperaturas adequadas — e dizem que deixa um atraente esmalte vermelho em qualquer cerâmica assada junto com o corpo.

- O descarte na água ou no mar também é tradicional. O cadáver geralmente afundará, mas o ar preso em suas roupas pode mantê-lo na superfície. Uma vez que o corpo tenha afundado até o fundo, ele permanecerá lá até que os gases causados pela putrefação o façam subir à superfície e flutuar. Peso ou roupas pesadas atrasarão, mas geralmente não impedirão, essa flutuação. A velocidade da putrefação depende da temperatura da água, salinida-

de e se a água está em movimento. Um corpo afundado em água fria profunda, como o oceano ou os Grandes Lagos, pode nunca subir à superfície. Em um rio em um clima temperado, um corpo sem peso emergirá em dois a cinco dias na primavera, 10 a 14 dias no início do inverno e possivelmente não emergirá durante o inverno mais gelado. Geralmente, um corpo levará o dobro do tempo para se decompor na água em comparação ao ar livre.

- Deixar o corpo para os animais selvagens em uma área deserta pode funcionar. Grandes carnívoros podem arrastar um cadáver a uma distância moderada antes de cobri-lo com detritos ou enterrá-lo para refeições futuras. Coiotes no noroeste do Pacífico reduzirão um corpo a um esqueleto em 28 dias e desarticulam e espalham a maioria do esqueleto em 2 meses. Após um ano, os ossos estarão dispersos em um raio de 300 metros da região. Dentes e fragmentos ósseos podem ser encontrados nas fezes dos animais. A maioria dos corpos é encontrada a uma distância de 15 a 60 metros de uma trilha ou estrada, devido à dificuldade de mover um cadáver por terrenos acidentados.

- Armazenar o corpo, bem embrulhado, em um armário de armazenamento. Uma mulher de Massachusetts assassinou o marido e escondeu seu corpo enrolado em um freezer em um depósito de autoarmazenamento por 13 anos. O corpo foi descoberto quando ela confessou o assassinato em seu leito de morte.

- Um assassino em Londres em 1949 usou ácido sulfúrico. Uma grande quantidade de ácido reduzirá o corpo a uma massa irreconhecível (que ainda pode ser testada para DNA) e alguns ossos. Cálculos biliares, obstruções e coroas dentárias também podem sobreviver. Isso requer uma grande quantidade de ácido e produz gases tóxicos.

- Um homem de Connecticut usou um triturador de madeira em 1985. Ele congelou o corpo de sua esposa em um grande freezer, o desmembrou com uma motosserra e o passou por um triturador de madeira alugado, direcionando a calha de saída sobre um lago local. A polícia conseguiu recuperar alguns cabelos, pequenos fragmentos ósseos e dentes das margens do rio e extrair DNA suficiente para fazer uma correspondência entre os restos mortais e a esposa desaparecida do homem. Membros do crime organizado são rumores de descartar corpos ao processá-los em plantas de carne.

- Misturar o corpo com vítimas de guerras, desastres em massa e surtos de doenças, o ocultará, desde que ninguém o examine com cuidado suficiente para perceber que sua causa de morte é diferente das outras vítimas.

Equimoses e marcas de unhas em um estrangulamento manual. Se o osso hioide e a cartilagem tireoide no pescoço estiverem fraturados, pode significar que a vítima foi estrangulada manualmente; no entanto, marcas semelhantes podem ser acidentalmente feitas durante uma autópsia.

Uma espuma fina e branca nas vias aéreas e ao redor da boca e das narinas em casos de afogamento em que a vítima estava viva quando entrou na água. Uma espuma semelhante pode ser encontrada em casos de insuficiência cardíaca, overdose de drogas e lesões na cabeça.

É muito difícil dizer se uma vítima encontrada na água se afogou, ou se morreu e caiu ou foi jogada na água. A água encontrará seu caminho para os pulmões em ambos os casos. Geralmente, o médico legista determina que a morte foi por afogamento se a vítima foi encontrada na água e todas as outras causas de morte foram excluídas.

Eletrocussão

A morte por eletrocussão é pouco frequente — homicídios e suicídios por esse método são raros. A eletrocussão pode causar queimaduras, fraturas ósseas devido a contrações musculares, arritmia cardíaca e danos fatais na parte do cérebro que controla a respiração.

Se um assassino soltar um dispositivo elétrico conectado em uma banheira enquanto a vítima estiver tomando banho, a vítima geralmente morrerá. Em muitos casos, não haverá queimadura elétrica (a corrente se espalha por uma grande parte da pele). Se o dispositivo for removido, a causa da morte pode passar despercebida. Um fusível ou disjuntor normal geralmente não reagirá a essa eletrocussão. Se o dispositivo estiver conectado a uma tomada com um Interruptor Diferencial Residual (obrigatório em cozinhas modernas, banheiros e tomadas externas), a corrente será desligada antes que a eletrocussão ocorra, para desgosto do assassino.

Um indivíduo que foi fatalmente eletrocutado pode gritar antes de perder a consciência. Os primeiros socorros imediatos podem salvar algumas vítimas; em alguns casos, o coração pode corrigir seu ritmo por conta própria.

Envenenamento

A morte por envenenamento é incomum na vida real, mas é comum em cenários aconchegantes. Medicamentos prescritos, medicamentos de venda livre e uma grande quantidade de produtos químicos domésticos podem causar envenenamento fatal. Os venenos históricos mais comuns — arsênico, cianeto e estricnina — e a maioria dos produtos químicos modernos são facilmente detectados por testes toxicológicos moder-

nos. Muitos médicos legistas rotineiramente realizam uma análise toxicológica completa de qualquer cadáver com idade de até 70 anos que chega ao escritório.

A partir do NT5, testes químicos se tornam disponíveis para detectar traços de veneno em um cadáver. Faça um teste de Perícia Forense, Diagnose-3, ou Química-5. Modificadores: -5 a -10 sem um laboratório adequado; -5 ou mais para um veneno raro ou obscuro; +1 para cada dose adicional de veneno após a primeira. (Veja a pág. 79 para obter uma lista de datas específicas na história em que testes para vários venenos se tornaram disponíveis.)

A vítima pode detectar o veneno (veja págs. MB437-438, págs. CV73-76.)

Quando se suspeita de envenenamento, os investigadores devem perguntar se a vítima se queixou de dores de cabeça, confusão, sonolência, convulsões, diarreia, vômitos, espasmos musculares ou dor de estômago. Câibras e dor de estômago são sintomas clássicos de envenenamento por arsênico. O envenenamento por cianeto inclui convulsões, náuseas e vômitos, mas também dificuldade para respirar, irritação do nariz, boca e garganta e o cheiro de amêndoas amargas no hálito. O envenenamento por estricnina também inclui convulsões, náuseas e vômitos, mas também contrações musculares intensas semelhantes ao tétano. As contrações musculares podem contorcer o corpo de forma que ele se arqueie para trás, tocando apenas os calcanhares e a parte superior da cabeça no chão, com um sorriso fixo no rosto chamado *risus sardonicus*. Verifique o conteúdo do estômago, lixo, pratos e recipientes e qualquer porção não consumida da última refeição da vítima em busca de veneno não consumido.

Procure pela quantidade de veneno e a possibilidade de uma dose acidental ou suicida. Estereotipicamente, as mulheres são mais propensas a usar veneno para matar (ou cometer suicídio), pois isso envolve pouco contato físico com a vítima e bagunça mínima. O envenenamento geralmente requer que o envenenador tenha acesso à comida da vítima, especialmente se o envenenador quiser garantir que apenas sua vítima seja prejudicada. Envenenamentos em massa, como o incidente de adulteração de produtos Tylenol em 1982 em Chicago, também exigem acesso ao produto adulterado e ao veneno (cianeto, nesse caso). Os investigadores devem estar cientes de que, ocasionalmente, um incidente de adulteração de produto é uma cobertura para um homicídio — o envenenador tenta encobrir a morte colocando produtos adulterados em circulação.

Venenos Comuns

As descrições abaixo incluem alguns dos venenos comumente usados tanto

na ficção quanto em crimes reais. Alguns venenos comuns e as regras para envenenamento são discutidos na pág. MB437-439. Alguns venenos exóticos podem ser encontrados em *GURPS Covert Ops* (Veja págs. CV73-76).

Os venenos listados aqui têm modificadores para Ocultamento (para escondê-los no corpo do envenenador antes da administração) e Prestidigitação (para administrá-los despercebidos enquanto outros estão observando). A dificuldade de transportar e administrar o veneno pode dar aos investigadores algumas pistas sobre qual suspeito poderia ser capaz de envenenar.

Antimônio (NT3) tem efeitos bastante similares aos do arsênico (pág. MB439); geralmente administrado como tartarato de antimônio, uma substância medicinal vendida na era vitoriana e usada, entre outras coisas, como sedativo. Tem um leve sabor amargo (-3 para testes de Paladar, consulte a página MB437 sobre testes de Paladar para venenos). Testes de Ocultamento têm bônus de +2; testes de Prestidigitação são não modificados. \$1. CL3.

Atropina (NT5), a principal toxina na beladona (*Atropa belladonna*) e no estramônio (*Datura stramonium*), é um veneno digestivo ou sanguíneo. As plantas naturais também são venenos digestivos (NT0). Os sintomas incluem boca seca, visão turva, pulso acelerado, delírio, convulsões e coma. Como agente injetado, tem um retardo de 1 minuto. Como agente digestivo, tem um retardo de 15 minutos. Causa 2 pontos de dano por Toxina, repetindo a cada 15 minutos, teste de HT-6 para resistir, por até 5 horas. A vítima fica com DX -4 e IQ -2 após o primeiro fracasso no teste de HT para resistir. Após o término dos efeitos, faça um teste de HT para evitar a perda permanente de 1 ponto de HT; esse teste tem bônus de +2 se um médico estiver presente. Como a maioria dos alcaloides, a atropina tem um sabor amargo distinto (+2 para testes de Paladar). Testes de Ocultamento têm bônus de +2; testes de Prestidigitação são não modificados. \$20 por dose (observe que doses menores são usadas para fins médicos). CL2-3.

A Fisostigmina (NT7) é uma medida extrema em casos de intoxicação maciça por atropina. Faça um teste de HT; em uma falha crítica, causa um Ataque Cardíaco (pág. MB429), mas em qualquer outro resultado, interrompe os danos adicionais. CL2.

Barbitúricos são uma classe de compostos sintéticos derivados do ácido barbitúrico; o composto básico é NT5, mas os derivados úteis são NT6. Trate-os como overdoses de um sedativo ou analgésico (pág. MB441). Sem sabor distintivo. Testes de Ocultamento têm bônus de +4; testes de Prestidigitação têm bônus de +2. \$50. CL2-3.

Cacos de Vidro: um “veneno” físico. As bordas afiadas do vidro causam numerosos cortes nos tratos digestivos, levando a hemorragias internas e, caso isso não mate a vítima, a risco de infecção.

O efeito imediato do vidro moído no sistema digestivo é 1d de dano por perfuração nos órgãos vitais (veja pág. MB398). A armadura não adianta. Após isso, aplique a regra opcional de sangramento (pág. MB420), mesmo que não seja usada para ferimentos comuns. Se isso não matar a vítima, faça um teste contra HT-1 para evitar infecção no abdômen (veja pág. MB444). CL4.

Cianeto (NT4) inclui o cianeto de hidrogênio, um veneno respiratório que se dissolve na água para formar ácido cianídrico (ainda chamado de ácido prússico) e cianeto de potássio e sódio, venenos digestivos e sanguíneos. O ácido cianídrico é um veneno digestivo, sanguíneo e de contato. Causa 4d de dano por Toxina por dose sem retardo por inalação ou injeção, ou com retardo de 15 minutos nas formas de contato ou digestiva; a morte ocorre por parada cardíaca. Pode ser identificada por um leve sabor de amêndoa amarga (-2 para testes de Paladar). (Cerca de metade das pessoas não sentem seu cheiro e não fazem teste de Paladar.) Testes de Ocultamento têm bônus de +6; testes de Prestidigitação têm bônus de +4. \$2/dose.

O cianeto se decompõe no sangue e pode ser impossível detectar se o corpo não for descoberto dentro de alguns dias. Encontrar cianeto durante uma autópsia não significa necessariamente que a vítima foi envenenada. Muitos materiais sintéticos comuns, quando queimados, produzem cianeto em quantidades insuficientes para causar a morte, mas o suficiente para aparecer em alguns testes. O cianeto também pode ser produzido durante a decomposição normal, o que pode resultar em um resultado enganoso nos testes laboratoriais.

Curare é o elemento ativo em uma videira amazônica venenosa, *Strychnos toxifera*, usada por culturas tribais para fazer dardos envenenados (NT0); a substância pura foi extraída no século XIX (NT5). A droga injetada não tem retardo e enfraquece e paralisa os músculos, eventualmente incluindo o coração e os músculos respiratórios. Faça um teste de HT-6 para resistir ao efeito. O sucesso deixa a vítima com DX-5 e ST-5 por 15-HT minutos (mínimo de 1 minuto). O fracasso resulta em paralisia total (pág. MB429) e requer um teste de HT para continuar respirando. Se esse segundo teste fracassar, a vítima também estará sufocando, como em um caso de asfixia (págs. MB428, MB437) (veja *Toxinas botulínicas* acima). O alvo faz um teste de HT a cada meia hora para se recuperar do veneno. Observe que a curare não causa inconsciência. Testes de Ocultamento têm bônus de +6; testes de Prestidigitação têm bônus de +4. \$5. CL2.



Uma combinação de atropina e neostigmina é um antídoto para a curare, mas não terá efeito até que tenham se passado 30 minutos.

Estricnina é principalmente um veneno digestivo, mas a poeira pode ser um veneno respiratório (NT5). Ela ocorre naturalmente na planta “*Strychnos nuxvomica*” (NT0). O efeito são contrações convulsivas de todos os músculos de uma só vez, produzindo convulsões violentas após um retardo de 15 minutos; as convulsões são uma forma de convulsão (pág. MB429) com duração de 5 minutos. A partir de cinco minutos após o início das convulsões e a cada 5 minutos depois, faça um teste de HT-6. Se o teste fracassar, as convulsões continuam e o personagem perde 2 PF. A convulsão pode durar até uma hora. Se tiver sucesso, a convulsão para; o alvo perde 2 PF. Se os PF do alvo chegarem a 10, seus músculos respiratórios ficam paralisados e ele está sufocando, como se estivesse asfixiando (veja págs. MB428, MB437). Após um total de 2d horas, a paralisia termina. As convulsões produzem uma expressão facial característica, o *risus sardonicus*; testes para identificar a causa da morte têm bônus de +4. A estricnina tem um sabor amargo forte (+3 para testes de Paladar). Testes de Ocultamento têm bônus de +6; testes de Prestidigitação têm bônus de +4. \$5/dose. CL2.

Embora não seja um veneno propriamente dito, é possível, embora difícil, matar alguém injetando ar em suas veias, o que causará um Ataque Cardíaco (pág. MB429). É necessário uma quantidade relativamente grande de ar (100–250 cm³), o que geralmente significa usar uma linha intravenosa estabelecida. Ao contrário da ficção popular, a quantidade de ar significa que é facilmente detectada em uma autópsia.

Monóxido de Carbono é um veneno inalado que age se ligando à hemoglobina, bloqueando o transporte de oxigênio no sangue. Os sintomas iniciais são dor de cabeça, sonolência e confusão leve. Trata-se de um agente respiratório de efeito em área. Faça um teste de IQ-2 para perceber que algo está errado. Uma vez que o monóxido de carbono atinja níveis letais, há um retardo de 10 segundos e um teste de HT para resistir. Se o alvo fracassar no teste de HT, ele fica Sonolento (pág. MB428) com -2 em DX, IQ e começa a sufocar (pág. MB437).

Se o alvo tiver sucesso, ainda estará em perigo de risco de vida até encontrar ar fresco. Não pode ser detectado pelo

cheiro. Normalmente não é comprado; pode ser produzido pela combustão incompleta de carvão vegetal (NT1) ou pelos gases de escape de motores de combustão interna (NT6). CL4.

Ricina é um veneno sanguíneo, digestivo ou inalado (NT5) extraído das sementes da mamona (*Ricinus communis*); as sementes naturais também são venenos digestivos (NT0). Possui um retardo de 8 horas. Faça um teste de HT-2 nesse momento. Se o alvo tiver sucesso, ele sofre 3d de dano por Toxina. Sobreviventes devem fazer um teste de HT ou perder permanentemente 1 HT pelos danos nos órgãos. Um teste bem-sucedido de Medicina por um médico presente dá um bônus de +1 a esses testes de HT. Sem sabor distintivo. Testes de Ocultamento têm bônus de +6; testes de Prestidigitação têm bônus de +4. \$1. CL1.

Toxinas botulínicas são produzidas por *Clostridium botulinum*, uma bactéria que pode se desenvolver em alimentos em condições anaeróbias; o oxigênio é tóxico para ela. A necessidade de cultivar o organismo em condições aeróbias torna a produção da toxina difícil, mas ela é agora usada como uma alternativa à cirurgia estética. As toxinas são digestivas e têm um retardo de 2d horas. Faça um teste contra HT-2; se o teste for bem-sucedido, a toxina causa 4d de dano por Toxina. Se fracassar, resulta em paralisia total (pág. MB429) e requer um teste de HT para continuar respirando. Se esse segundo teste fracassar, a vítima também estará sufocando, como em um caso de asfixia (págs. MB428, MB437). A respiração pode ser mantida com Primeiros Socorros (pág. MB425). Faça um teste de Primeiros Socorros-2 para cada 30 minutos de cuidados, ou aplique respiração mecânica. (Observe que a RCP é muito cansativa, custando 1 PF por minuto para a RCP completa, 1 PF a cada 3 minutos apenas para a respiração, 1 PF a cada 5 minutos se a vítima estiver intubada e uma bolsa ou outro dispositivo for usado para ajudar na respiração). Se a ressuscitação fracassar, o alvo começa a sufocar novamente. Supondo que a respiração artificial seja mantida, faça um teste de HT-2 a cada 12 horas, por até 1d/2 dias, para se recuperar do efeito paralisante. Não pode ser detectado pelo sabor. Testes de Ocultamento têm bônus de +6; testes de Prestidigitação são não modificados. \$200 ou mais. CL2.

Trióxido de Arsênio (NT1), a forma tóxica usual do arsênio, é um pó branco que age como um veneno digestivo (ou um agente respiratório se inalado). A intoxicação por arsênio pode ocorrer acidentalmente ao manipular madeira tratada sob pressão, devido a papel de parede úmido ou mofado que contém arsênio (normalmente o verde de Scheele e o verde Paris) e ao ingerir água de poços naturalmente contaminados. A intoxicação crônica por arsênio cria faixas brancas característi-

cas (linhas de Mee) nas unhas das mãos e dos pés. O principal sintoma é uma dor abdominal intensa se ingerido, ou tosse, coriza e laringite se inalado. Como agente digestivo, há um retardo de uma hora e um teste HT-2 para resistir. Provoca 1d de dano por Toxina, repetindo a cada hora por oito ciclos. O trióxido de arsênio não tem sabor. Testes de Ocultamento têm bônus de +4; testes de Prestidigitação têm bônus de +2. \$1/dose. CL3.

Ferimentos

Muitas vítimas terão ferimentos de algum tipo. Abrasões (arranhões), contusões (hematomas), lacerações (cortes), perfurações e ferimentos por arma de fogo serão os mais comuns.

Abrasões e contusões às vezes mostram o padrão ou formato do objeto que as causou. Se for usado força suficiente, detalhes finos como a rosca na extremidade de um tubo ou o contorno de uma mão que desferiu um golpe podem ser claramente vistos.

Ferimentos por arma de fogo são uma forma de ferimento por perfuração. O médico legista não será capaz de determinar muito sobre a arma a partir do tamanho da ferida. Nem mesmo um exame detalhado pode distinguir ferimentos causados por balas de ponta oca de ferimentos causados por balas de ponta arredondada. Ferimentos de rifle são distintos de ferimentos de pistola, pois as balas de rifle são disparadas com maior velocidade e têm mais energia ao atingir o alvo.

É fácil confundir ferimentos de entrada e saída, especialmente se a extremidade da arma estiver a mais de um metro da vítima quando o disparo foi feito. Disparos feitos a um metro ou menos deixam fuligem, pólvora não queimada e queimaduras de pólvora, o que ajudará o investigador a determinar a distância com uma margem de erro de cerca de 15 cm.

Ferimentos por golpes e cortes com facas de açougueiro, machados e facões deixam danos característicos nos ossos da vítima. A análise microscópica dos ossos pode distinguir amplamente entre esses tipos de armas.

As perfurações não mantêm a forma tão bem. A pele é elástica. Um ferimento causado por uma faca pode ser mais longo, mais curto ou ter a mesma largura da lâmina. A profundidade pode ser maior, menor ou igual ao comprimento da lâmina da faca. Quando há muitas perfurações, um médico legista pode conseguir estimar o tamanho da faca comparando os ferimentos múltiplos. O médico legista não conseguirá determinar se a arma era de lâmina única ou dupla, ou se a borda era reta ou serrilhada. Ele não será capaz de relacionar a faca ao ferimento, a menos que uma parte da arma tenha se quebrado dentro do corpo.

Identificando um Corpo

Um dos truques clássicos na ficção de mistério é identificar erroneamente um cadáver gravemente danificado. Em décadas anteriores, um cadáver poderia ser identificado por impressões digitais, trabalhos dentários e cálculos em fragmentos esqueléticos para estimar idade, gênero e, às vezes, raça. Existem técnicas para tentar reconstruir o rosto a partir de um crânio intacto. Essas técnicas ainda são usadas, mas estão sendo substituídas por bancos de dados de DNA.

Procure pelos dedos, dentes, crânio e ossos longos.

Se alguém com treinamento forense tiver a pelve, crânio e ossos do braço de um adulto, ele pode determinar com razoável precisão o gênero, raça e lateralidade. Ele pode determinar a altura a partir dos ossos longos das pernas. O peso é difícil de determinar. Também é difícil determinar o sexo a partir dos ossos de uma criança que não entrou na puberdade.

Para registros odontológicos, o investigador precisa determinar uma identidade possível e obter o histórico odontológico dessa pessoa com seu dentista. Os registros dentários são quase tão confiáveis quanto as impressões digitais; um único dente, ou até mesmo a estrutura do próprio maxilar, pode identificar uma pessoa. É raro ocorrer erros nos registros dentários; no entanto, houve casos de dentistas registrando trabalhos que não foram realizados e faturando fraudulentamente os planos odontológicos, além de não registrar os trabalhos que realizaram para ocultar renda junto à Receita Federal.

Registros de impressões digitais identificarão criminosos condenados, militares, qualquer pessoa que já tenha obtido autorização de segurança federal (exigida para muitos cargos administrativos), portadores de licenças de armas de fogo em muitos estados americanos, e assim por diante. Empregadores também podem ter registros de impressões digitais de funcionários em seus arquivos.

Bancos de dados de DNA são muito menores. Geralmente são limitados a militares e alguns criminosos. Se um detetive tiver uma possível identidade para a vítima, ele pode encontrar DNA na escova de dentes, escova de cabelo ou pente da vítima. Os testes de DNA geralmente levam horas ou dias para serem realizados, mais tempo do que os testes de impressão digital ou comparações dentárias, especialmente se a amostra for pequena, antiga ou estiver contaminada com outros materiais biológicos.

Ferimentos de facadas em formato de "L" ou "Y" indicam que a vítima se moveu enquanto a faca estava sendo retirada. Isso não significa necessariamente que o agressor torceu a faca no corpo.

Ferimentos causados por picadores de gelo são distintos dos ferimentos de faca, mas podem se assemelhar a ferimentos causados por uma bala calibre .22 ou um projétil de espingarda. Na verdade, um único ferimento de picador de gelo pode não ser notado em um exame superficial, se não sangrar muito.

Golpes causados por outros objetos, como garfos de churrasco, chaves de fenda e tesouras, têm padrões identificáveis.

Os investigadores devem observar a localização do ferimento, mas tenham em mente que as vítimas podem e irão se mover durante uma luta. Existe um pequeno, mas importante atraso entre quando um atirador começa a sacar e disparar uma arma de fogo e quando ele realmente o faz. A bala pode atingir o lado ou as costas, mesmo que o atirador e o alvo estejam se encarando quando o atirador começou a atirar.

Observe o número de ferimentos, mas tenha em mente que as pessoas,

especialmente aquelas intoxicadas, podem ser muito resistentes à dor e podem continuar se movendo mesmo após receberem um ferimento fatal.

Procure por ferimentos defensivos nas mãos e braços da vítima, sugerindo que ela tentou bloquear uma arma ou golpes durante a briga. Se não houver ferimentos defensivos, a vítima pode ter estado dormindo, inconsciente ou surpreendida.

Queimaduras

Para fins de mistério, as perguntas chave com um cadáver queimado são: a identidade do corpo; se o falecido foi morto antes ou depois do incêndio; e se o fogo foi a causa da morte. Sem testes laboratoriais, não é possível distinguir queimaduras pré-morte de queimaduras post-mortem. (Um importante texto forense considera a combustão humana espontânea como "absurda e não merece mais discussão".)

Corpos encontrados após um incêndio nem sempre estão carbonizados e desfigurados. Como discutido anteriormente, é difícil cremar um corpo em um incêndio comum. O cadáver pode não ter

evidências de lesões ou pode ter apenas queimaduras de segundo e terceiro graus. Corpos queimados frequentemente são encontrados em uma postura *pugilista* causada pelos danos causados pelo calor às fibras musculares — o tronco superior parece um boxeador com as mãos na frente dele. Essa postura não tem nada a ver com se a pessoa estava viva ou morta antes do incêndio. Da mesma forma, bolhas podem se formar após a morte.

Os investigadores devem procurar por testes de sangue que mostrem níveis fatais de monóxido de carbono. Corpos que morreram por inalação de fumaça (envenenamento por monóxido de carbono) geralmente têm fuligem nas narinas, boca, garganta e pulmões. No entanto, a falta de fuligem não significa que a pessoa estava morta antes do início do incêndio. Os órgãos do corpo também apresentarão uma cor vermelho cereja típica, mas isso também pode ser causado por envenenamento por cianeto ou um corpo que foi exposto ao frio por muito tempo. Inalar ar quente raramente queima os pulmões.

Se o Mestre precisar descrever queimaduras, existem seis tipos diferentes: queimaduras por chamas (causadas pelo contato real com o fogo), queimaduras por contato (causadas pelo contato com uma superfície quente), queimaduras por calor radiante (causadas por ondas de calor), queimaduras por escaldamento (causadas por líquidos quentes), queimaduras químicas (causadas por ácidos fortes, álcalis e outras substâncias que causam bolhas) e queimaduras por micro-ondas (raras). Queimaduras por escaldamento e queimaduras por contato com cigarros e ferros quentes frequentemente são indícios de abuso infantil.

As queimaduras são em geral descritas como de primeiro grau (superficiais, como uma queimadura solar), de segundo grau (danos mínimos aos tecidos, formação de bolhas), de terceiro grau (danos em todas as camadas da pele, aparência seca e com aspecto de couro, sem bolhas) e queimaduras de quarto grau (danos aos tecidos abaixo da pele).

Corpos gravemente queimados geralmente são identificados por DNA, registros dentários ou comparação de radiografias com os prontuários médicos.

OUTRAS EVIDÊNCIAS NA CENA DO CRIME

“Causes e efeitos governam o mundo; eles podem ser uma miragem, mas são uma miragem consistente; em todos os lugares, exceto possivelmente na física subatômica, há uma causa para cada efeito, e essa causa pode ser encontrada.”

— *Trevis Tarrant, The Curious Mr. Tarrant*

Em teoria, qualquer contato entre duas superfícies deixa vestígios uma da outra. Equipamentos forenses se tornaram mais sensíveis nos últimos anos, permitindo que investigadores relacionem todo tipo de vestígio a suspeitos. No entanto, evidências forenses úteis, como impressões digitais ou DNA associados a um suspeito, são encontradas apenas em 5–10% de todas as cenas de crime. Esta seção é apenas uma breve introdução à análise dessas evidências. Jogadores e Mestres envolvidos em aventuras policiais com foco forense podem querer consultar algumas das fontes na bibliografia.

Um departamento de polícia precisa ser realista em como usa seu pessoal, laboratórios e orçamentos limitados. Nem todo caso justifica uma investigação em larga escala. Um detetive com um pressentimento pode enfrentar superiores para obter recursos extras em um caso aparentemente menor. Investigadores particulares têm os recursos que o cliente pode pagar para examinar e testar as informações que a polícia pode ter preservado. Se a cena do crime foi liberada e não foi contaminada demais, investigadores particulares podem ser capazes de encontrar informações-chave por si mesmos.

Balas e Estojos de Munição

Especialistas podem relacionar uma bala disparada a outras balas disparadas da mesma arma, desde que a bala não esteja muito danificada. As balas são relacionadas usando os padrões das estrias impressos na bala pelo cano ao ser disparada. Armas sem estrias, como espingardas, não podem ser relacionadas dessa forma. Estojos de munição disparados podem ser relacionados a outros estojos da mesma arma com base nas marcações impressas no estojos pelo ferrolho, extrator/ejetor e percussor ao ser disparada a bala. Sem uma arma recuperada, um especialista em balística não pode relacionar uma bala recuperada a um estojos recuperado, mas talvez ele possa dizer que ambos foram disparados do mesmo modelo de arma de fogo.

Alterar o cano, o extrator/ejetor e o percussor de uma arma de fogo pode alterar as marcas da arma. As marcas podem ser danificadas a ponto de não serem relacionadas com limas e abrasivos, mas será óbvio que a arma foi alterada. Com o tempo, as marcas mudarão devido ao desgaste e à limpeza rotineira, mas, a menos que a arma seja corroída gravemente, ela geralmente pode ser relacionada mesmo depois de alguns milhares de tiros terem sido disparados através dela.

Procure por balas e estojos de munição recuperados. Não retire as balas da parede com uma faca. Remova a parede ao redor delas e deixe que o laboratório extraia a bala. Não insira um lápis ou

outro objeto no cano de uma arma de fogo, pois isso pode danificar as marcas das estrias. Os estojos são redondos e leves — eles rolam e podem ser facilmente movidos pelo vento ou chutados. Estojos menores podem até ficar presos na borracha de uma bota e serem carregados pelos investigadores.

Se o detetive não tiver uma arma de suspeito, ele pode tirar imagens digitais do estojos ou da bala e comparar com um banco de dados balísticos nacional. Atualmente, esse banco de dados contém apenas imagens de cenas de crime. Maryland e Nova York estão experimentando bancos de dados que contêm imagens de balas e estojos fornecidas pelo fabricante para cada arma de fogo vendida em seus estados. (Até o final de 2004, nenhum desses bancos de dados havia fornecido pistas para os investigadores.) Há discussões sobre a expansão desse programa em todo os EUA e preocupações com custos, precisão e tempo de pesquisa. Lembre-se de que o computador não faz a correspondência da imagem com a evidência. Ele fornece os candidatos mais prováveis. Um especialista então precisa comparar a evidência atual com a evidência real da cena do crime passada.

A correspondência balística não pode ser forjada, mas balas e estojos podem ser plantados na cena do crime. Também existem várias maneiras de tornar a correspondência balística difícil, como usar balas especialmente feitas em que uma bala de calibre menor é inserida em um estojos ligeiramente maior e disparada de uma arma projetada para o estojos maior. Quando disparada, a bala menor recebe apenas impressões fracas do cano e é “obviamente” do calibre errado para a arma.

Caligrafia e Documentos

Existem várias técnicas para tentar comparar a caligrafia com amostras conhecidas e tentar comparar marcas de máquinas de escrever e impressoras. É mais difícil combinar marcas de copiadoras, fax e impressoras de computador, mas pode ser possível. Às vezes, também é possível combinar documentos pelo tipo de papel ou tinta usados.

DNA

O DNA é a molécula que carrega as informações genéticas de cada pessoa. É usado para distinguir indivíduos. Cada pessoa, exceto gêmeos idênticos, possui um DNA diferente. Ele pode ser extraído da maioria dos tecidos do corpo, incluindo cabelo (se houver um folículo), sangue, saliva, suor e vários fluidos corporais. Existem testes separados para o DNA nuclear (das células que possuem um núcleo) e o DNA mitocondrial (que é encontrado na maioria das células, mas é compartilhado por todos os filhos da mesma mãe).

Os testes de DNA são complexos e requerem um laboratório. Os métodos atuais de teste levam 24 horas para extrair o DNA de uma amostra e duas a três horas para tipificá-lo. Os testes de DNA estão em alta demanda; os laboratórios geralmente têm uma lista de espera de semanas ou meses com pedidos. A tipificação não corresponde a toda a sequência de DNA, apenas a uma porção que é estatisticamente improvável de coincidir com qualquer pessoa além do suspeito em comparação.

Procure por DNA em quase qualquer fluido corporal ou tecido. É possível dizer se uma amostra de DNA tem dois ou mais contribuintes, o que permite ao laboratório determinar se o sangue de um suspeito e da vítima está misturado. A quantidade de DNA necessária está diminuindo a cada ano. Alguns especialistas preveem que os laboratórios serão capazes de extrair DNA do material orgânico em uma impressão digital latente até o final da década.

Procure uma amostra de referência dos suspeitos. O investigador pode precisar da permissão deles ou de uma ordem judicial para obter uma amostra de referência. Ou ele pode conseguir uma amostra de um cigarro ou de um copo em que o suspeito tenha bebido. Se não houver um suspeito, é possível que a inserção das informações de DNA em um banco de dados possa resultar em uma correspondência com outro caso não resolvido ou com um agressor anterior.

Aqui, o DNA não pode ser forjado, mas o sangue ou outros fluidos podem ser plantados em uma cena do crime.

Impressões Digitais

As impressões digitais são produzidas pelas cristas de fricção nas mãos e nos pés de cada pessoa. As impressões digitais são formadas durante a gestação, são únicas para cada pessoa e permanecem consistentes ao longo da vida. Mesmo gêmeos idênticos têm impressões digitais diferentes. As impressões digitais podem ser “visíveis” (facilmente vistas) se forem feitas com tinta, sangue ou em uma superfície macia como massa de modelar. Elas podem ser “latentes”, criadas por pequenas quantidades de suor e óleos da pele. As impressões digitais latentes podem ser tornadas visíveis com uma variedade de produtos químicos e pós. A qualidade da impressão digital depende da quantidade de suor nos dedos do suspeito, da superfície em que a marca foi feita, de como a superfície foi manipulada e de como a impressão foi revelada.

As impressões digitais podem ser recuperadas, com graus variados de sucesso, de muitas superfícies, incluindo a pele. Elas não podem ser recuperadas de superfícies ásperas como tijolos, pedras, madeira sem acabamento e tecido.

Um especialista não pode dizer a um investigador há quanto tempo uma impressão digital foi deixada, apenas que foi feita depois que a superfície foi limpa pela última vez. Uma impressão digital será mais útil para uma investigação se for encontrada em algum lugar que não seja acessível ao público em geral e que não tenha sido tocado pelo suspeito especificamente. Lavar, limpar ou apenas o contato rotineiro com outras superfícies pode destruir as impressões digitais.

Procure impressões digitais, mas não se surpreenda se não encontrá-las. Muitos criminosos sabem o suficiente para usar luvas em uma cena do crime ou limpar depois de seus atos. Procure impressões digitais em locais onde o suspeito possa ter esquecido de limpar ou possa ter tocado antes de colocar as luvas ou depois de tirá-las. Procure por impressões no interior de luvas recuperadas. Não espere encontrar impressões digitais em armas de fogo; suas superfícies são especificamente projetadas para evitar os efeitos corrosivos dos óleos das impressões digitais nos metais. Não espere encontrar impressões digitais em estojos de munição; a superfície é pequena e quaisquer marcas tendem a ser apagadas na câmara durante o carregamento e disparo.

Mesmo que um detetive encontre impressões digitais, elas podem não ter qualidade suficiente para fazer uma correspondência. Correspondências equivocadas são raras, mas possíveis. Três examinadores seniores do FBI e um examinador externo designado por um tribunal identificaram erroneamente um advogado de Oregon como parte do atentado de Madri em 2004. As autoridades espanholas identificaram o verdadeiro culpado separadamente.

As impressões digitais podem ser forjadas. Não há casos conhecidos de impressões digitais forjadas por criminosos, embora um prisioneiro engenhoso tenha tido a ajuda de um cúmplice para plantar um objeto com sua impressão digital em uma cena de crime posterior na tentativa de questionar a validade das comparações de impressões digitais. (A artimanha falhou e seu cúmplice confessou.) Infelizmente, alguns policiais tiraram impressões digitais latentes de objetos manipulados por suspeitos durante uma prisão ou interrogatório e depois afirmaram tê-las encontrado em cenas de crime. Certifique-se de que as impressões recuperadas sejam documentadas corretamente para evitar falsificações.

A pesquisa em bancos de dados informatizados de impressões digitais pode levar horas ou dias, a menos que o investigador possa estreitar a pesquisa com algumas informações sobre o suspeito, como sexo, raça ou idade. E lembre-se de que o computador não faz a correspondência da impressão digital. Ele fornece

candidatos prováveis para que um especialista humano faça a correspondência.

Marcas de Ferramentas

A correspondência de armas de fogo é uma subespecialidade da análise de marcas de ferramentas. Muitas ferramentas deixarão marcas em superfícies mais macias quando forem usadas. Essas marcas muitas vezes podem ser comparadas microscopicamente ao tipo de ferramenta e, possivelmente, à própria ferramenta, se ela for recuperada.

Resíduos de Pólvora

Quando uma arma de fogo é disparada, ela produz uma nuvem de resíduos compostos de materiais do espoletador (principalmente chumbo, antimônio e bário) e, às vezes, pólvora não queimada ou parcialmente queimada. O resíduo adere à pele, às roupas e a qualquer outra coisa a cerca de 30 cm ou mais do cano da arma, mas pode ser facilmente removido com água e sabão ou simples contato com outras superfícies. Existem várias formas de testar os resíduos de pólvora, que devem ser usadas algumas horas após o disparo da arma.

Procure resíduos de pólvora nas mãos e nas roupas do suspeito. Se nenhum for detectado, isso não significa que o suspeito não tenha disparado uma arma. Testes realizados em suicídios conhecidos com pistola não detectaram resíduos de pólvora em cerca de 30% dos casos. Se o resíduo estiver presente, pode ser um falso positivo de algo que o suspeito tenha manipulado e que contenha chumbo ou antimônio. Verifique se os policiais que prenderam e lidaram com o suspeito antes dos testes não dispararam uma arma de fogo ou manusearam uma arma disparada algumas horas antes de entrar em contato com o suspeito.

Respingos de Sangue

Crimes violentos frequentemente envolvem uma grande quantidade de sangue. Primeiro, o investigador precisa localizar o sangue. Sangue fresco e não misturado com outros materiais é fácil de identificar. Luminol e outros reagentes revelarão traços de sangue deixados quando uma mancha foi limpa ou esfregada em outra superfície. Outros produtos químicos, como o Hemident, podem distinguir sangue humano e animal de outras manchas avermelhadas, como fluido de freio. Testes laboratoriais são necessários assegurar que o sangue é humano, determinar a tipagem e isolar o DNA.

É difícil determinar a idade de uma mancha de sangue, mas especialistas podem deduzir muito com base em seu tamanho, forma e localização. Se a parte do corpo ferida estava em movimento enquanto sangrava, a forma da mancha mostrará sinais da velocidade e direção do movimento. O sangue pingando

Ao Mestre: Mecânicas de Jogo

Frequentemente, você desejará fornecer aos investigadores informações precisas sobre a cena do crime, como a hora da morte, que os levarão a outras pistas. No entanto, a ciência forense não é uma ciência exata. Se você deseja introduzir a possibilidade de erro, deve fazer um teste de habilidade para os personagens envolvidos.

Os primeiros a chegar fazem um teste de Perícia Forense ou Perícia Profissional (Agente da Lei) com NH 10 ou 11. Aplique penalidades se a cena do crime for particularmente terrível. Um fracasso significa que o oficial cometeu um erro menor, como tocar em algo, deixar várias testemunhas juntas por muito tempo ou permitir o acesso errado à cena. Falhas críticas significam que o erro contaminou ou destruiu pistas cruciais.

Detetives e especialistas fazem testes de Sentidos e de Perícia Forense para coletar evidências físicas e testes de Criminologia para interpretá-las. Se os detetives fazem os testes eles mesmos ou deixam para os especialistas depende dos recursos do departamento e se sua aventura é dramaticamente realista ou cinematográfica. Técnicos de evidências fazem testes de Percepção com 11, e NH em Criminologia e Perícia Forense de 13 a 15.

As autópsias usam Perícia Forense e Diagnose. Entomologia Forense, Antropologia Forense e Odontologia Forense são especialidades da Perícia Forense e têm um valor predefinido em relação à ela de -4.

Ajuste de acordo com o tamanho do departamento e a importância aparente do caso. Aplique modificadores razoáveis dependendo da dificuldade de encontrar e interpretar o item. Encontrar e preservar uma impressão digital latente em uma porta de vidro deslizante, por exemplo, tem um bônus de +1 para Criminologia e Perícia Forense. Encontrar a mesma impressão na pele humana tem uma penalidade de -4 e deve ser feito dentro de 12 horas após a impressão ter sido feita.

Peça aos investigadores uma descrição aproximada de onde eles estão procurando. Determine a partir daí o que eles encontram. (Investigadores com Sorte ou Bom Senso podem receber informações que não solicitaram.)

Geralmente, você fará um teste para obter informações por PdJ (ou por unidade para PdMs) para a cena do crime. Você pode dar a cada PdJ investigador um teste para interpretar as informações ou pegar o melhor resultado dos PdJs como grupo. Dê aos personagens testes adicionais de interpretação quando eles obtiverem novas evidências significativas.

Relatórios são escritos usando a perícia Escrita do oficial ou especialista (normalmente NH 11 ou 12), com um bônus de +1 a +3 dependendo do tempo que o oficial tem para concluí-lo. Um fracasso significa que algo foi deixado de fora. Uma falha crítica significa que algo vitalmente importante foi deixado de fora.

produz padrões de “baixa velocidade”. A forma e o tamanho dessas gotas permitem ao investigador determinar a distância que o sangue caiu (até cerca de

1,80 m. Uma gota caindo de uma altura maior que 1,80 m produz o mesmo padrão que uma caindo de 1,80 m). Sangue expelido por uma parte móvel do corpo

ou expulso quando o agressor atinge a vítima com algo como um bastão ou um soco produz padrões de “velocidade média”. O sangue em movimento rápido, geralmente após um ferimento por disparo de arma de fogo, produz padrões de “alta velocidade”. Quanto maior a velocidade, menores serão as gotas individuais. O tamanho da mancha também revela a distância percorrida a partir de sua fonte (quanto maior a gota, maior a distância). Sangue de um ferimento por disparo de arma de fogo que atinge uma parede próxima ou objeto terá pequenas gotas em um padrão concentrado; sangue que atinge um objeto mais distante terá gotas individuais maiores e mais dispersas. Sangue que cai em uma superfície inclinada ou em uma parede terá padrões diferentes daquele que cai no chão. “Manchas de contato” indicam que um objeto ensanguentado entrou em contato ou tocou outra superfície.

Observe o número, forma, tamanho e localização dos respingos de sangue para tentar entender como o sangue foi derramado. Verifique se a mancha é de sangue humano e colete amostras laboratoriais para determinar o tipo sanguíneo e realizar correspondência de DNA.

Outras Evidências Físicas

Sujeira, fibras, vidro, tinta e pólen podem ser correspondidos a amostras de referência. Existem discussões sobre a precisão com que os cabelos podem ser correspondidos a uma pessoa específica.

Procure qualquer tipo de evidência material, especialmente se parecer fora do lugar. Esteja atento à contaminação da cena do crime pela polícia, espectadores ou especialistas forenses.

Não se esqueça de procurar o óbvio — mensagens de secretária eletrônica, registros de identificação de chamadas, contas telefônicas, agendas, registros de computador, agendas eletrônicas pessoais (PDAs), vídeo de câmeras de segurança que possam cobrir a cena do crime, marcas de pneus, marcas de sapatos, etc.

INVESTIGAÇÕES NÃO HOMICIDAS

Uma aventura de mistério não precisa incluir mortes. Incêndios criminosos, furtos e sequestros também podem ser quebra-cabeças de alto risco para interessar um grupo de detetives. Frequentemente, enigmas não homicidas seguem uma estrutura de suspense em vez da estrutura de mistério (veja pág. 24). Em vez de resolver apenas um crime, os investigadores muitas vezes se veem enfrentando um incendiário em série, uma quadrilha de arrombadores ou um elaborado esquema de chantagem comandado pelo crime organizado.

O clímax do suspense geralmente inclui um confronto em um local escolhido pelo líder, onde os heróis precisam desarmar a bomba nuclear, interromper a invocação ritual de Cthulhu ou salvar a herdeira da armadilha mortal. Se eles capturarem o vilão antes da luta final, ele frequentemente revelará que deixou alguma bomba ou armadilha mortal que eles precisam encontrar para evitar o desastre.

Impedir o grande plano geralmente envolverá uma série de ações, não apenas um único teste de habilidade

de tudo-ou-nada. Embora os investigadores geralmente tenham uma chance justa de interromper o plano e capturar o vilão, o Mestre deve ter planos de contingência para evitar que a aventura termine em um anticlímax se eles descobrirem o esquema do vilão muito cedo — por exemplo, um capanga ou superior não descoberto que continua o plano maligno. Os heróis em um suspense devem ser recompensados por sua astúcia ao desvendar o enredo, mas ainda devem enfrentar um desafio na cena final.

FURTO

Mistérios em RPG às vezes envolvem a recuperação de um objeto roubado importante, muitas vezes com um mínimo de publicidade. Um investigador particular ou um investigador de seguros pode ser capaz de fazer um acordo para o retorno do item, sem se preocupar em processar os ladrões. Em um cenário de jogo, o item roubado pode ser muito mais importante do que parece. Pode ter poderes místicos, ter objetos de valor escondidos sob uma aparência mundana ou conter informações secretas.

Se os PdJs forem policiais ou forças de segurança privada que recebem um sinal de alarme de um furto em andamento, eles precisam se aproximar rapidamente, mas com cuidado. Ladrões profissionais podem ter vigias ou monitorar as frequências de rádio da polícia e segurança. Mesmo ladrões amadores fugirão se ouvirem o som das sirenes se aproximando. Apenas 13% dos arrombamentos são resolvidos em todo os EUA, então os investigadores devem tentar pegar os ladrões no local. Dê a eles uma chance justa de fazer isso. Se conseguirem, então o Mestre pode criar o enredo em torno de encontrar o mentor dos ladrões com quem trabalhavam. Se não conseguirem, então o mistério pode se resumir a capturar essa gangue de ladrões. Se o Mestre não quiser que os ladrões sejam pegos, ele deve permitir que eles evitem o alarme. A polícia chegará ao local muito depois que os criminosos já tiverem ido embora.

Uma vez que a polícia chega ao local, eles precisam descobrir como observar as saídas e vasculhar o prédio. Essa cena oferece amplas oportunidades para perseguições e escaramuças. Vasculhar um prédio é um trabalho perigoso e difícil. Os investigadores devem se preocupar em ser emboscados por um ladrão em pânico com uma arma preso em algum lugar do prédio.

Se os ladrões já tiverem ido embora, os investigadores precisam descobrir o que está faltando e como os ladrões entraram. Geralmente, prédios comerciais são invadidos à noite ou nos fins de semana pela parte de trás, usando portas de serviço e docas de carga. Residências são invadidas durante o dia, pela frente, arrombando a porta da frente disfarçados de vendedores, entregadores ou trabalhadores de serviços públicos. Se os ladrões quebraram a entrada, suas ferramentas deixarão marcas que podem permitir que um investigador relacione cenas de crime entre si e com as ferramentas do ladrão, se recuperadas. Cerca de um terço dos arrombamentos envolvem entrada sem uso da força, usando uma chave mestra, ferramentas de abrir fechaduras ou uma porta destrancada. Se os ladrões tiveram acesso a uma chave ou a uma

porta convenientemente destrancada, os investigadores devem suspeitar de um cúmplice infiltrado. Da mesma forma, se os ladrões conseguem contornar ou desativar alarmes, evitar câmeras ou encontrar rapidamente cofres escondidos, os investigadores devem suspeitar da ajuda de um informante infiltrado.

Se as autoridades suspeitarem de um infiltrado, policiais e/ou investigadores de seguros irão revisar os registros de emprego de todos que tiveram acesso à área, incluindo ex-funcionários significativos, procurando por registros criminais, associações, problemas financeiros recentes, desacordos ou outros sinais de que um funcionário possa ter sido vulnerável à solicitação de um ladrão.

Os investigadores também devem pensar no que está faltando. Um ladrão amador vai levar objetos de valor óbvios, muitas vezes ignorando itens mais caros que não podem ser facilmente vendidos. Por outro lado, se os ladrões roubaram itens específicos que não são vendidos rapidamente nas ruas, então eles podem ser profissionais que trabalham diretamente para um cliente, como um colecionador de arte antiético ou um proprietário de negócio concorrente. Como os profissionais tendem a passar semanas ou meses estudando cuidadosamente seus alvos, a polícia deve perguntar aos seguranças e funcionários se eles se lembram de visitantes frequentes ou estranhos. Os investigadores também podem examinar fitas de vídeo de segurança em busca de visitantes frequentes ou pessoas realizando vigilância.

Os investigadores frequentemente suspeitarão que há mais acontecendo

do que lhes é informado. Uma reviravolta pode ser uma fraude na seguradora. O cliente deles pode ter roubado sua própria propriedade para receber o valor do seguro, pretendendo vender o item real quando as coisas ficarem calmas. O cliente pode ter supersegurado a propriedade e a destruído, ou destruído uma boa falsificação dela. Os investigadores devem procurar por problemas financeiros, assim como fariam em uma investigação de incêndio criminoso.

Receptadores

Receptadores profissionais podem ser fontes úteis e intermediários em uma aventura de furto. Receptadores existem há tanto tempo quanto os ladrões. Sem um mercado para bens roubados, poucos ladrões se incomodariam em roubar algo além de dinheiro e comida.

Um receptador profissional ou ocasional de bens em geral opera sua própria loja vendendo excessos de estoque, produtos de segunda linha e danificados. Isso lhe dá uma cobertura perfeita para vender bens roubados de armazéns e caminhões, ou roubados por furtadores. Receptadores preferem possuir lojas que lidam com grandes quantias de dinheiro, com poucos recibos, para que os lucros ilícitos possam ser facilmente lavados. Receptadores geralmente têm uma especialidade, como peles e roupas, ou móveis e antiguidades, mas estão dispostos a lidar com uma variedade de bens. Alguns receptadores lidam apenas com bens especializados, como arte ou joias.

Receptadores geralmente compram bens roubados por 10% a 20% de seu valor e os vendem por um terço ou me-



tade do valor. Um receptador geralmente não tem escrúpulos em enganar um ladrão que não conhece o valor do que está vendendo. O receptador pode afirmar que uma joia verdadeira é falsa, ou que um item é de um modelo indesejável, ou que é menos valioso sem algum acessório que o ladrão tenha ignorado.

Tipicamente, cerca de 80% do estoque de um receptador profissional é legítimo — excessos de estoque, bens danificados, liquidação de fábrica e produtos de segunda linha. Se um receptador tem um fornecimento constante de um determinado bem roubado, ele pode comprar pequenas quantidades do mesmo bem de forma legítima, a fim de misturar seus bens ilegais com os bens legítimos e ter um rastro de papel com aparência legítima. Sua margem de lucro é aproximadamente a mesma de um negócio totalmente legítimo. Seus custos são mais baixos, mas seus preços também são mais baixos. Um receptador ganha dinheiro com o volume de suas vendas.

Frequentemente, o receptador está em sua loja às 6h para se encontrar com ladrões e entregadores que roubaram durante a noite, e com atacadistas. À tarde, furtadores que roubaram durante o horário de almoço movimentado aparecem com seus produtos. Um receptador terá um ou mais “esconderijos” (garagens, celeiros, sótãos e outros lugares alugados em dinheiro por seis meses em um nome falso, depois esvaziados e trocados). Receptadores geralmente carregam grandes quantias de dinheiro consigo para encerrar rapidamente uma venda. Um receptador pode carregar uma arma de fogo ou ter uma espingarda em sua loja. Alguns contam com sua reputação e conexões com o crime organizado para proteção.

Um receptador pode ser um contato ou informante para policiais e detetives particulares. Ele também pode oferecer conselhos para policiais, lojas e peritos de seguros sobre como limitar suas perdas, além de ensinar seus vendedores a roubar de maneira mais inteligente. Uma cidade grande terá de dois a quatro receptadores principais e vários receptadores de meio período ou especializados. A maioria dos receptadores tem contatos com o crime organizado e pode encontrar um comprador para quase qualquer item.

Um PdJ que tenha um contato com um receptador pode ser capaz de recuperar um item roubado, mediante uma taxa adequada e uma promessa de que o receptador não será processado. Se o receptador trair um ladrão, o receptador exigirá uma promessa de confidencialidade.

Ocasionalmente, a polícia realiza operações disfarçadas de emboscada, onde eles estabelecem um negócio de fachada e espalham a informação de que é na verdade uma operação recep-

tação. Eles compram bens roubados, registram as transações em câmeras ocultas e compilam informações sobre os ladrões locais, depois prendem seus “clientes” no final da operação. Se investigadores particulares confundirem uma operação de emboscada policial com uma loja real de recepção, as coisas podem ficar muito interessantes.

INCÊNDIO CRIMINOSO

“Por que o crime de incêndio criminoso tem a menor taxa de prisão e condenação de todos? A razão é simples. O incendiário é fraco e inseguro, e geralmente comete seus crimes no escuro, geralmente em isolamento. Às vezes, ele usa atrasos de tempo. Além disso, as evidências quase sempre são destruídas, se não pelo fogo, então pelos bombeiros durante a extinção.”

— John Orr, ex-investigador de incêndios criminosos, incendiário em série e assassino condenado

O incêndio criminoso tem sido reconhecido como um crime grave, ocupando o segundo lugar logo após o homicídio. Os incêndios se espalham. Uma pessoa que provoca intencionalmente um incêndio, mesmo em um prédio abandonado, coloca em perigo os vizinhos e, é claro, os bombeiros que respondem para extinguir as chamas. O fogo é uma maneira tradicional de destruir evidências após um assassinato.

Os incêndios são normalmente classificados como incendiários (provocados intencionalmente para queimar a propriedade), suspeitos (causa indeterminada) e acidentais (não provocados de forma intencional ou maliciosa).

Tipicamente, os incêndios incendiários são provocados com fins lucrativos. O proprietário segurou o prédio por um valor superior ao seu real e o incendeia para receber o pagamento do seguro. Frequentemente, essa é uma ação desesperada de um negócio em declínio, uma forma de se livrar de estoques não vendáveis ou de destruir um prédio deteriorado ou condenado para fins de renovação urbana. Alguns proprietários de negócios provocam incêndios para destruir concorrentes ou para eliminar o estoque de um cliente, a fim de provocar uma nova enco-

menda. Incêndios também podem ser provocados por inveja, vingança, para destruir evidências de outro crime, por bombeiros ou entusiastas de incêndios para heroicamente salvar alguém do fogo e por piromaniacos.

Incêndios acidentais são causados por diversas razões — crianças brincando com fósforos, fumar na cama, acidentes culinários, aquecedores defeituosos, incêndios em secadoras e chaminés, raios, entre outros.

As investigações de incêndio atraem diferentes investigadores oficiais. Nos Estados Unidos, geralmente o escritório do inspetor de incêndios local ou estadual é responsável por investigar incêndios criminosos. Se um explosivo foi utilizado, o Departamento de Alcool, Tabaco, Armas de Fogo e Explosivos, uma divisão do Departamento de Justiça, também pode investigar. Se alguém morreu, a polícia local investigará o aspecto de homicídio do crime. Se o prédio estiver segurado, a companhia de seguros designará um investigador para determinar se deve pagar a apólice de seguro contra incêndio. O número de investigadores diferentes pode levar a disputas burocráticas, especialmente em um caso de alto perfil.

Os inspetores de incêndio geralmente são bombeiros experientes. Eles geralmente são notificados enquanto o incêndio está sendo combatido de que o corpo de bombeiros no local suspeita de incêndio criminoso. Os investigadores geralmente chegam enquanto os bombeiros estão trabalhando no incêndio e fazem perguntas específicas sobre como os bombeiros entraram no prédio, se as portas ou janelas estavam abertas ou fechadas, trancadas ou destrancadas, e, se houver um alarme, se o alarme de incêndio e o alarme antirroubo estavam funcionando.

Um investigador de seguros geralmente não chegará até que o incêndio tenha sido apagado. Primeiro, o corpo de bombeiros precisa localizar o proprietário da propriedade. Em seguida,



o proprietário precisa entrar em contato com a companhia de seguros e apresentar uma reclamação. Nesse ponto, a empresa designará seu investigador.

Uma vez que o incêndio tenha sido apagado, os inspetores de incêndio e os investigadores de seguros começarão a vasculhar os escombros.

O próprio fogo, bem como a água e os produtos químicos usados para combatê-lo, destruirão grande parte das evidências. Os bombeiros frequentemente precisam derrubar paredes e tetos para garantir que tenham eliminado todo o fogo. Eles podem quebrar janelas, portas, até mesmo telhados e paredes para ventilar a fumaça. Evidências frágeis, como cabelos, fibras, impressões digitais e sangue, provavelmente serão perdidas. Se o fogo for suficientemente quente, bolas de metal, estojos de cartuchos e armas podem ser deformados ou simplesmente perdidos sob os outros destroços.

Procure onde e como o incêndio começou. Se houver mais de um foco de origem para o incêndio, suspeite de incêndio criminoso. Um incêndio que começa no andar mais alto também é suspeito — a água usada para combater o incêndio causa grande dano aos andares inferiores, o que aumenta a perda segurada.

Procure por sinais de expansão do incêndio para cima e para fora em uma queimadura distintiva em forma de “V”. O ponto da queimadura indica a origem do incêndio.

Procure por sinais de carbonização da madeira para determinar a intensidade do calor do incêndio. Se a madeira tiver bolhas grandes e salientes, o incêndio foi rápido e intenso. Se a madeira estiver carbonizada de forma plana, o incêndio foi de baixa intensidade. A profundidade relativa da carbonização informa ao investigador quais partes do incêndio estavam mais quentes e, portanto, onde começou ou queimou por mais tempo.

Procure vestígios de acelerantes (líquidos inflamáveis), usando testes de Percepção, instrumentos e cães treinados.

Procure por restos de temporizadores ou outros dispositivos usados para iniciar o incêndio. Fósforos e gasolina são as ferramentas de jovens e piromaníacos. Produtos químicos, temporizadores e explosivos mais sofisticados são as ferramentas de incendiários experientes.

Procure por objetos de valor e documentos que tenham sido removidos da propriedade antes do incêndio.

Procure por motivos óbvios de lucro, como um negócio em declínio, uma execução de hipoteca iminente e grandes dívidas (especialmente dívidas grandes com a máfia). Quanto mais grave a dívida, mais provável é que a pessoa tenha provocado o incêndio ou contratado um incendiário profissional.

Procure por motivos de benefícios indiretos, como declínios de longo prazo na renda de aluguel, inquilinos com controle de aluguel que não podem ser facilmente despejados, estoque com baixa demanda ou um negócio que precisa de reformas ou mudança de local para sobreviver.

Procure por competidores empresariais inescrupulosos, esquemas de extorsão, problemas trabalhistas, amantes rejeitados, vizinhos em conflito e funcionários insatisfeitos.

Procure por um padrão, tanto nos métodos de incêndio criminoso quanto nas finanças do proprietário. Existe um registro da indústria de seguros que acompanha reivindicações de incêndio, roubo e furto, em busca de fraudes. Um PdM pode estar listado nesse registro, embora sua presença lá possa ser uma pista ou uma pista falsa.

SEQUESTRO E CHANTAGEM

Filmes e livros às vezes envolvem investigadores particulares, ou menos comumente policiais, que precisam recuperar uma pessoa ou objeto de um vilão. Existem relativamente poucos sequestros por resgate na vida real. Em alguns países, executivos de negócios ocidentais, turistas e autoridades governamentais são sequestrados por criminosos locais ou grupos terroristas em troca de dinheiro, mas esse é um tipo diferente de aventura. A chantagem, por razões óbvias, raramente é relatada na imprensa. Assim, o Mestre precisará se basear mais em modelos fictícios do que na realidade.

Normalmente, o plano é simples. O vilão tem algo que o cliente deseja, como um ente querido sequestrado ou um documento incriminador ou embaraçoso. O cliente tem algo que o vilão deseja — geralmente dinheiro. Muitas vezes, o cliente procura um detetive particular em busca de alguém que possa entregar um pagamento ao vilão e tenha habilidades de combate para se defender em caso de traição. Se uma empresa ou pessoa tiver adquirido um seguro contra sequestro, resgate e extorsão, os PdJs podem ser especialistas em segurança privada contratados pela companhia de seguros para resolver a crise.

No entanto, os investigadores se envolvem, algo geralmente dá errado nessa configuração simples. Complicações típicas incluem um cliente que não pode ou não quer pagar o resgate, ou um criminoso que acidentalmente matou o refém ou destruiu o item de chantagem e está blefando, esperando ser pago mesmo assim. Se o cliente e o vilão estiverem agindo honestamente, a polícia, a imprensa ou um rival podem intervir de forma desajeitada na entrega do resgate.

Geralmente, as vítimas de sequestro não são mortas a menos que algo dê drasticamente errado no sequestro ou em um resgate, e as autoridades não tentam resgatar as vítimas com medo de causar suas mortes. O plano oficial é tipicamente recuperar a vítima e, em seguida, localizar e capturar os vilões.

Os pedidos de resgate podem ser altos. Algumas empresas receberam demandas de 10 a 25 milhões ou mais por executivos sequestrados. Negociadores podem tentar barganhar. A maioria dos sequestradores aceita de 10% a 20% de desconto, mas alguns insistem em receber o valor integral e não têm escrúpulos em enviar de volta uma parte do corpo da vítima para marcar terreno.

Uma investigação de chantagem ou sequestro é semelhante a um caso de furto. Os investigadores estarão analisando quais habilidades e informações foram necessárias para obter a pessoa ou item desaparecido. Investigadores que tentam recuperar fotografias comprometedoras do CEO e sua secretária enfrentam um tipo diferente de criminoso daqueles que tentam recuperar o próprio CEO.

Da mesma forma, os meios usados para entrar em contato com o cliente podem dizer algo aos investigadores sobre o vilão. Um sequestrador que usa celulares clonados tem um nível de sofisticação técnica diferente daquele que usa uma série de cabines telefônicas públicas.

Até mesmo a forma de entrega do resgate pode dar aos investigadores algumas pistas. Um sequestrador que deseja o pagamento em diamantes brutos tem recursos diferentes daquele que deseja uma maleta cheia de pequenas notas não identificadas. Os sequestros modernos por resgate frequentemente envolvem crime organizado ou grupos terroristas, com pagamentos exigidos por transferência bancária para bancos offshore no Oriente Médio, Ásia ou Rússia.

O que é levado e o que é exigido podem dar aos investigadores algumas pistas sobre o motivo do criminoso. Por que essa pessoa em particular foi escolhida como alvo? O perpetrador tem algum ressentimento específico contra o cliente? Ele tem informações privilegiadas específicas que tornaram esse cliente mais atraente do que algum outro alvo?

O Mestre também pode fazer dos próprios investigadores alvos de um plano de sequestro ou chantagem. Dependentes ou Segredos são desvantagens, afinal. Esteja ciente de que, se um PdJ for alvo desse tipo de crime, ele levará isso muito pessoalmente e provavelmente não pagará apenas ao seu inimigo e o deixará escapar. Esteja preparado para que os heróis gastem enormes quantias de dinheiro, recursos, favores e esforço para recuperar o que perderam, vingar-se do vilão e evitar que outros tentem um esquema semelhante.

CAPÍTULO TRÊS

A MANEIRA MAIS FATÍDICA DE REVELAR

TESTEMUNHAS

Ah, meu caro amigo, é impossível não se trair... a não ser que nunca se abra a boca! A fala é a maneira mais fatídica de revelar as coisas.

– *Hercule Poirot,
Cartas na Mesa*

Os investigadores precisam conversar com muitas pessoas para resolver um mistério. Este capítulo é sobre testemunhas — pessoas que viram ou sabem algo importante sobre o quebra-cabeça. É sobre o que as testemunhas sabem (percepção),

o que elas lembram (memória) e como os investigadores podem tentar obter informações delas. Ele expande a mecânica para reação e influência existentes no **GURPS** para fornecer regras para lidar com o questionamento do PdJ aos PdMs.

Solucionando Mistérios

Para os jogadores, às vezes a parte mais difícil da aventura é descobrir por onde começar. Seu personagem é apresentado a um grupo de PdMs, a maioria dos quais está mentindo para você sobre algo, algumas evidências forenses, nenhuma das quais aponta diretamente para um suspeito, e um crime. Por onde começar?

Ouçá o Mestre. A maioria do que o Mestre está dizendo, está sendo dito por um motivo. Se ele continua repetindo o mesmo nome, lugar ou horário, então provavelmente é importante. (Sim, isso é meta-jogo, mas faz parte de como funcionam a ficção de mistério e os RPGs de mistério.)

Anote! (Um grande quadro branco que todos os jogadores possam ver é muito útil para esse propósito.) Registre quem lhe fornece informações, bem como o que eles disseram. (Canetas de cores diferentes podem ajudar a diferenciar as anotações de várias fontes.) Manter anotações significa que você não esquecerá algo importante. Além disso, o ato de escrever pode ajudá-lo a se concentrar. Suas anotações podem ajudá-lo a identificar padrões nas informações.

Você está procurando meios, motivo e oportunidade (veja págs. 16–17). Uma cronologia geralmente é útil. Acompanhar o que aconteceu quando ajudará você a identificar peculiaridades nos álibis e eventos.

Se você tiver uma pista óbvia, siga-a. Se você tiver uma escolha de direções, comece com os PdMs que têm menos motivo óbvio para mentir para seu personagem. Geralmente você poderá confiar nos especialistas policiais, mas descubra como eles obtiveram suas respostas. Um cadáver desfigurado identificado por um parente angustiado e não confirmado por impressões digitais ou registros dentários não é uma identificação confiável em um mistério típico.

A triangulação é útil. Nesse contexto, significa obter as mesmas informações de dois PdMs independentes. Teste-

munhas podem estar enganadas sobre o que viram ou lembram (veja *Percepção*, pág. 46). Se as testemunhas falaram sobre o que viram antes de você conversar com elas, elas não são independentes (veja *Memória*, pág. 49). Geralmente você não precisará de mais do que duas fontes. Se uma informação importante está vindo de apenas uma fonte, tenha em mente que pode ser uma mentira ou um erro.

Tenha um plano antes de abordar um PdM importante. Você deve discutir com os outros jogadores qual abordagem usar, quem fará a conversa e quais perguntas você precisa fazer. Reveja suas anotações antes da entrevista.

Ouçá o PdM. Você não está apenas ouvindo o que ele diz, mas procurando pistas sobre sua personalidade. Ele é o tipo de pessoa que poderia cometer o crime? O que poderia motivá-lo a fazê-lo? Tente obter um esboço do PdM de onde ele estava e o que ele viu. (Isso lhe dá, como jogador, algo para olhar mais tarde.)

Procure evidências de habilidades incomuns. Se um de seus suspeitos é um assistente dentário e a vítima desfigurada foi identificada por seus registros dentários, você pode ter sido enganado. Se um de seus suspeitos é um especialista ou entusiasta em computação, desconfie de quaisquer registros de computador relacionados ao crime.

Pergunte aos PdMs o que eles pensam uns dos outros. Você pode obter fofocas úteis sobre suas inter-relações.

Tire um momento antes de deixar o PdM para pensar em outras perguntas que você precisa fazer.

Tenha um plano para a cena de confrontação. Uma cena de confrontação é o equivalente à grande cena de luta em aventuras orientadas para a ação. Reveja seus fatos. Descubra quais PdJs estarão mais envolvidos na conversa. Tenha um plano caso o culpado (ou outra pessoa) tente fugir, atirar em você ou atirar no vilão.

LIDANDO COM A CENA DE DIÁLOGO

Retratar uma cena de diálogo pode ser difícil. As duas principais armadilhas são a *desorientação* e a *repetição*.

Cada cena de diálogo está na aventura por um motivo: fornecer informações que avancem a aventura (veja pág. 26). Os investigadores ficam desorientados quando não conseguem descobrir como obter informações que a testemunha possui ou continuam a cena por muito tempo procurando informações que a testemunha não pode fornecer. A repetição ocorre quando os investigadores voltam à mesma fonte várias vezes porque esqueceram de perguntar por determinadas informações. (Isso pode ser especialmente frustrante quando os PdJs se alternam entre dois PdMs em lados opostos da cidade.)

Em *Assassinato no Expresso Oriente*, Poirot entrevista cada pessoa no vagão do trem uma vez. Ele reflete sobre o que aprendeu. Em seguida, ele entrevista novamente cada testemunha, fazendo perguntas específicas para confirmar sua teoria sobre o que aconteceu. A polícia no mundo real usa um método semelhante. Os policiais que respondem ao chamado registram depoimentos no local. Em seguida, os detetives entrevistam novamente testemunhas importantes e suspeitos, fazendo perguntas específicas. Uma vez que eles têm informações suficientes para fazer uma prisão, eles prendem e interrogam o suspeito.

Tanto os jogadores quanto os Mestres devem buscar esse nível de eficiência. Os detetives devem ser capazes de extrair informações suficientes em seu primeiro encontro com um PdM para decidir se precisam entrevistar esse PdM novamente. Em um segundo encontro, os detetives devem ter uma ideia específica de quais perguntas precisam fazer a esse PdM para provar se ele é o culpado. Em qualquer encontro posterior, os PdJs devem saber se o PdM é culpado e estar focados em reunir informações suficientes para um confronto.

Cenas de diálogo são importantes, mas às vezes não é importante o que a testemunha diz. Como observa Poirot, qualquer depoimento é revelador, independentemente do conteúdo. O tom transmite emoção. O vocabulário transmite educação. O que é omitido pode ser tão importante quanto o que é dito. Uma mentira prende a testemunha em uma história com fatos que podem ser verificados. Como a testemunha mente pode ser tão útil quanto a própria verdade.

Existem duas abordagens básicas para lidar com cenas de diálogo em um RPG. A interpretação de papéis pura é um método. O Mestre retrata o PdM, falando e agindo como esse personagem

faria. Os jogadores retratam seus personagens, falando e agindo como seus personagens fariam. Testes de habilidade são usados raramente, como orientações gerais. O outro extremo é puramente deixar por conta dos dados. O **GURPS Módulo Básico** oferece regras gerais para interações sociais usando testes de Influência (pág. MB359), testes de reação (págs. MB494-495) e a *Tabela de Reações* (págs. MB559-562). O jogador diz quais perícias ele deseja usar. Ele, ou o Mestre, joga os dados apropriados e recebe as informações apropriadas. As palavras exatas da interação são totalmente abstratas.

Muitos Mestres usam uma mistura das duas abordagens. O problema com a interpretação pura é que favorece jogadores fluentes, independentemente das habilidades de seus personagens. Em um caso extremo, um jogador pode deixar de comprar perícias sociais para seu personagem, sabendo que suas próprias habilidades compensarão a falta delas. A interpretação pura também dificulta para um jogador que não é habilidoso em atuação verbal interpretar um personagem persuasivo e suave. Se alguém desajeitado pode interpretar um espadachim habilidoso, então um introvertido deve ser capaz de interpretar um sedutor.

Por outro lado, uma abordagem puramente baseada em dados pode ser entediante. Se um jogador tiver sucesso em Lábia, o Mestre pode atribuir os resultados a uma observação perspicaz, mas muitas vezes os jogadores querem saber “qual foi essa observação?” Abordagens baseadas em dados também podem ser muito aleatórias, especialmente se houver apenas algumas oportunidades para testes e não muitas opções táticas. Por exemplo, se um personagem rotineiramente questiona um assassino sobre seu álibi e obtém um sucesso crítico, o assassino irá confessar imediatamente? Provavelmente não. Isso tornaria a aventura anticlimática.

Experimente diferentes combinações dos dois sistemas. Use um teste de habilidade para guiar o resultado, com +1 ou +2 para uma boa interpretação, ou -1 ou -2 para uma interpretação insuficiente. Ou permita que jogadores fluentes ofereçam sugestões a outros menos fluentes como discussão à mesa, de acordo com o teste de habilidade do personagem que está falando, e deixe o jogador escolher as sugestões que ele gosta.

Em qualquer caso, ao preparar a aventura, pense nas melhores e piores resultados possíveis de qualquer encontro. O que precisa acontecer em outros lugares da aventura para melhorar o melhor resultado possível? Decida quais pistas principais os detetives devem obter do encontro, independentemente de sua abordagem. Se eles precisarem tentar uma abordagem es-

pecífica para obter informações, quais pistas os ajudarão a escolher as táticas certas para o encontro? Se os detetives ignorarem completamente um encontro, existem várias maneiras de fornecer a eles pistas-chave?

Há algumas regras sugeridas neste capítulo para expandir as mecânicas do **GURPS Módulo Básico**. Elas são destinadas a fornecer aos jogadores opções táticas. Quando os detetives encontram os PdMs pela primeira vez, eles provavelmente terão poucas informações sobre eles. Por meio de investigação e interação, eles descobrirão as personalidades dos PdMs e, assim, encontrarão maneiras de usar os modificadores sugeridos para tornar muito mais provável que obtenham as informações de que precisam.

Soando Culpado

Como um Mestre pode fazer um PdM parecer culpado ou inocente?

Use o “eu” para a inocência. Investigadores afirmam que pessoas verdadeiras dão declarações usando “eu”. Qualquer desvio como “nós”, pular um pronome ou usar a voz passiva é considerado um sinal de que o falante não está contando toda a verdade.

Por outro lado, “nós” é um sinal de união. Se um suspeito descreve algo que fez com seu cônjuge ou um amigo próximo e não usa o “nós”, pode haver algo tenso em seu relacionamento. “Nós” também pode implicar o envolvimento do suspeito em um crime ou sua proximidade com um cúmplice.

Pronomes possessivos também são importantes. Como qualquer pai sabe, há uma grande diferença entre “nosso filho tirou um 10 na prova” e “seu filho foi advertido pelo diretor”. Um suspeito pode tentar se distanciar de uma pessoa ou um objeto, não usando pronomes possessivos quando parece lógico fazê-lo.

Mudar de usar o relacionamento de alguém (“meu amigo”, “minha esposa”) para o nome da pessoa (“Jack”, “Helen”) pode ser uma maneira de distanciar o depoente do assunto em discussão. Um suspeito pode achar mais fácil admitir que matou “Helen” do que que matou “minha esposa”.

Ao responder perguntas, a maioria dos suspeitos usa o tempo passado. Se o PdM mudar repentinamente para o tempo presente, pode significar que ele está inventando a história agora. Usar o tempo passado para se referir a uma pessoa desaparecida, por outro lado, pode significar que o suspeito sabe que a pessoa já está morta.

Detalhes irrelevantes podem ser um sinal de culpa. Pessoas inocentes, dizem, respondem perguntas de forma direta e concisa. Suspeitos frequentemente querem justificar suas ações, então eles fornecerão informações fora de ordem cronológica ou contornarão o crime.

Frases equívocas ou modificadoras como “Eu acho”, “Eu acredito”, “mais ou menos”, “possivelmente”, “até onde eu sei” e assim por diante são uma forma de distanciar o depoente do evento. Pode ser uma maneira de a vítima se distanciar do trauma do crime, uma forma de evitar a responsabilidade pessoal pelo evento ou uma maneira de se distanciar de alguma mentira na declaração. Se o incidente foi confuso, por outro lado, declarações qualificativas podem apenas indicar que o depoente não percebeu o evento inteiro e está tentando não fornecer informações sobre as quais ele está incerto.

Os investigadores também duvidam das afirmações de “Eu não me lembro” ou “Não consigo lembrar”.

Normalmente, as testemunhas falarão em detalhes iguais sobre o que aconteceu antes, durante e depois do incidente, incluindo o que pensaram e como se sentiram. Se a declaração se concentrar demais ou de menos em um aspecto, os investigadores suspeitarão de mentira. A parte que é detalhada demais pode ser uma tentativa de justificar as ações do suspeito ou de ganhar tempo. A parte que não é detalhada o suficiente pode ser uma tentativa de esconder informações importantes.

Use tom e linguagem corporal. Estudos dizem que 38% da comunicação não está nas palavras, mas no tom, timbre, ritmo e volume. Os escritores só podem sugerir isso indiretamente com palavras como “disse”, “sussurrou” e “gritou”. Os Mestres podem representar as palavras de seus PdMs. Aproveite essa ferramenta.

A linguagem corporal é uma grande parte da comunicação — postura, respiração, coloração da pele e movimento. Muitas pessoas não têm um controle fino sobre sua própria linguagem corporal, mas os Mestres podem contornar isso exagerando certos aspectos da linguagem corporal dos PdMs para enfatizar. Pessoas que mexem muito, cruzam os braços ou se recusam a olhar nos olhos do interrogador são frequentemente consideradas culpadas, mesmo quando estão apenas nervosas. (Mestres agitados podem precisar exagerar muito isso antes que seus jogadores percebam que estão representando o PdM.)

Use essas diretrizes simples e sensatas como uma forma de fazer os PdMs parecerem culpados ou inocentes. Os jogadores provavelmente pegarão as pistas. Se não o fizerem, permita que eles façam um teste de Detecção de Mentiras ou Linguagem Corporal para apontá-los na direção certa (ambas as perícias têm como valor predefinido a outra, com -4).

QUEM É UMA TESTEMUNHA?

Uma testemunha pode ser qualquer pessoa, mas, assim como um diretor de Hollywood, o Mestre só tem um “orçamento de atenção” limitado para os PdMs. Quanto mais pessoas nomeadas e descritas forem introduzidas, mais difícil será para os investigadores distingui-las.

O vilão, a vítima e os suspeitos óbvios ocuparão várias dessas posições. Também haverá PdMs ocasionais, como o vizinho fofoqueiro, a família da vítima, seus amigos, colegas de trabalho e funcionários, dos quais os investigadores podem decidir entrevistar. Um assistente PdM, como um secretário ou investigador júnior, que conversa com todos os PdMs “sem nome”, como o carteiro, técnico de TV a cabo, o colega do futebol, e assim por diante, e depois fornece relatórios resumidos aos investigadores em intervalos úteis, pode liberá-los para se concentrarem nos atores principais.



Encontrando Testemunhas por Rastreamento

Às vezes, encontrar uma testemunha-chave é uma parte importante da aventura. “Rastreamento de desaparecidos” é o termo que investigadores particulares usam para descrever o ato de localizar pessoas desaparecidas. Os desaparecidos “não intencionais” são as pessoas que simplesmente desaparecem, como um colega do Exército ou colega de quarto da faculdade que um cliente deseja encontrar. Essas pessoas não estão se escondendo intencionalmente e são relativamente fáceis de encontrar com um pouco de pesquisa. Os desaparecidos “intencionais” são pessoas que desapareceram de propósito, mas que não estão tentando criar uma nova identidade legal. Devedores caloteiros e crianças fugitivas são exemplos típicos de desaparecidos intencionais. Assim como nos desaparecidos não intencionais, eles podem ser encontrados com um pouco de pesquisa, já que tendem a usar seus próprios nomes e manter contato com alguns familiares e amigos. Desaparecidos “criminais” são outro problema completamente diferente. São pessoas

que estão fugindo da lei ou de outros criminosos, às vezes com os contatos certos para obter identidades legais falsas. Desaparecidos criminais têm menos probabilidade de deixar um rastro verbal ou em papel claro e mais probabilidade de serem protegidos por familiares e amigos de investigadores oficiais.

Encontrar um desaparecido começa com o que o investigador pode descobrir sobre ele antes de iniciar a busca. Um nome, data de nascimento e (nos EUA) número de seguro social são as melhores pistas. Um investigador geralmente pode obter essas informações básicas do cliente ou do local onde o cliente viu pela última vez o desaparecido. Com isso, um bom investigador pode usar Pesquisa para encontrar registros financeiros e de emprego que levarão ao alvo. O rastreamento pode envolver entrevistar familiares, amigos, colegas de trabalho, membros da igreja e assim por diante, para descobrir para onde o alvo poderia ir, que dinheiro e propriedade ele tinha consigo quando fugiu e a quem ele poderia recorrer para obter ajuda. O teste de habilidade necessário depende do entrevistado: conversar com a mãe do alvo pode exigir Diplomacia; seus amigos briguentos de boteco podem responder apenas à Intimidação. (Para mais detalhes, veja *Fazendo as Pessoas Falarem*, pág. 50.)

Uma vez encontrado, o investigador precisa descobrir como fazer contato de uma maneira que não faça com que uma testemunha nervosa fuja, ou até mesmo ataque.

PERCEPÇÃO: O QUE SABE UMA TESTEMUNHA

“Há alguma outra coisa para a qual queira me chamar a atenção?”

“Sim, para a curiosa ação do cachorro naquela noite.”

“O cachorro não fez nada.”

“Isso é curioso” — observou Sherlock Holmes.

— Sherlock Holmes e Inspetor Gregory, “O Estrela de Prata”

Na maioria dos casos, o Mestre pode simplesmente decidir o que uma testemunha viu ou ouviu. Dê uma olhada rápida nas regras dos testes de Sentidos (pág. MB358 e *Modificadores para Testes de Sentidos*, pág. 47) para algumas ideias sobre o que é possível. Se a testemunha viu ou ouviu algo que se revela altamente improvável ou impossível pelas regras, o quebra-cabeças pode ser prejudicado porque um jogador calcula os modificadores e decide que a testemunha deve estar mentindo.

A percepção é afetada pela distância. A tabela de Tamanho e Velocidade/Distância (pág. MB550) fornece um bom guia aproximado para os modificadores de visão. O som é mais complexo. Use essa tabela, mas adicione um modificador de -1 adicional para cada 100 metros acima de 300 metros (veja os *Modificadores para Testes de Sentidos*, abaixo). A percepção é afetada pelo contraste. Em um ambiente com pouca iluminação, alguém vestindo cores claras será mais fácil de ser notado do que alguém vestindo roupas escuras. É mais fácil ouvir um som estranho em

uma noite tranquila em uma área rural do que em uma esquina movimentada.

A percepção também é afetada pela atenção e pelo estresse. Na realidade, há uma curva complexa envolvida. Pessoas entediadas são menos atentas e menos propensas a notar detalhes incomuns. Se houver uma ameaça súbita, elas frequentemente ficam desorientadas e confusas por alguns momentos. Pessoas que estão no meio de uma situação perigosa, por outro lado, estão focadas no perigo e são menos propensas a notar detalhes periféricos. Uma vítima de assalto, por exemplo, prestará muita

atenção na faca do assaltante e menos atenção em seu rosto ou roupas. Aplique um modificador de -1 ou -2 ao teste de Sentido conforme apropriado. Pessoas facilmente distraídas (Distraído ou Desatento), ou perturbadas (Paralisia Frente ao Combate ou Confuso), têm menos probabilidade de perceber detalhes do que aquelas que são focadas (Obstinado) ou calmas (Reflexos em Combate ou Fleuma). O Mestre pode avaliar -1 ou +1, conforme apropriado, para cada vantagem ou desvantagem aplicável.

Lembre-se também de que uma testemunha pode não ser capaz de descrever todos os detalhes que viu. Se a vítima do assalto mencionada acima fosse ameaçada com uma arma de fogo, ela poderia receber um bônus de +1 ou +2 nos testes para notar detalhes sobre a arma, mas talvez não tenha o conhecimento ou vocabulário para expressá-los. Muitas pessoas podem distinguir entre uma espingarda e uma arma de mão, talvez até entre uma pistola semiautomática e um revólver, mas a testemunha pode não ser capaz de diferenciar uma pistola Glock .40 de um revólver Webley .38, mesmo que tenha visto a arma claramente. Da mesma forma, uma vítima pode distinguir entre uma van, uma peruca e um sedã, mas pode não ser capaz de diferenciar confiavelmente um Ford de um Jaguar. (Se o detalhe for crítico e os PdJs puderem confiar que o PdM sabe do que está falando, o PdM pode ter um hobby ou uma habilidade de antecedente que o ajude a descrever um detalhe de maneira confiável.)

Em casos raros, quando uma testemunha tem uma ilusão ou alucinação, essas desvantagens podem afetar sua percepção de maneiras que tornam impossível reconstruir a situação “verdadeira” posteriormente. Se a testemunha acredita que esquilos falam com ela, então suas “vozes” podem obscurecer outros sons. Drogas ou álcool também podem causar alucinações e fantasias. Fadiga ou doença podem diminuir a percepção.

Como Holmes observa anteriormente, às vezes, a ausência de algo também é uma pista importante. Cães que não latem. Vítimas que permitem a entrada de seu agressor, não lutam e não pedem ajuda. Objetos de valor, documentos importantes e fotografias de família ausentes nos destroços de um incêndio. Um alarme que dispara quando policiais ou bombeiros entram, mas estava silencioso durante o suposto roubo ou ataque. Todas essas coisas que estão ausentes podem ser pistas importantes para um investigador. Em uma aventura, assim como em um livro, o Mestre precisa fornecer uma pista clara de que o item ausente está realmente faltando e não é algo que ele não descreveu ou esqueceu.

Modificadores de Testes de Sentidos

Modificadores de Escuridão

Atribua penalidades de visão com base no nível de luz no ambiente.

Modificador	Nível de Luz
+0 a -1	Dia nublado
-1 a -2	Ambientes internos com iluminação precária, luzes de emergência e outros espaços mal iluminados
-2 a -3	Crepúsculo ou postes de iluminação nas ruas
-3 a -4	Noite clara, lua cheia
-5 a -6	Noite nublada com luz da lua
-9	Noite clara, sem lua

Um personagem não pode ver nada na escuridão completa, como dentro de um porão sem janelas.

O contraste fornece +1 a +3 para um contraste moderado a alto entre objetos e plano de fundo.

Duração

Use modificadores de duração quando a testemunha precisa descrever o que está vendo. Os Mestres também podem usar modificadores de duração para descrever sons. Tiros de arma de fogo causam flashes fugazes e sons. Qualquer pessoa próxima verá e ouvirá ambos, mas ser capaz de descrevê-los pode ser mais difícil.

Modificador	Duração
-3	Fugaz (menos de 1 segundo)
-1	Curto (menos de um minuto)
+0	Médio (1 a 2 minutos)
+1	Longo (mais de 5 minutos)

Estresse

Modificador	Nível de Estresse
-10	Perigo imediato com risco de vida presente combinado com Paralisia Frente ao Combate, Temor 1, ou outras desvantagens relevantes
-5	Perigo imediato com risco de vida presente
-3	Evento surpreendente repentino
-2	Evento rotineiro, sem motivo para distinguir da rotina
+0	Situação perigosa ou interessante; ou perigo imediato com risco de vida presente combinado com Reflexos em Combate, No Limite, ou outra vantagem ou desvantagem similar.

Em geral, as testemunhas têm dificuldade em estimar com precisão distância, duração e velocidade. Provas físicas como marcas de pneus, danos em colisões, manchas de sangue, etc., podem fornecer ao investigador uma forma de verificar a versão dos eventos dada por uma testemunha. Os PdMs podem querer que os PdJs expressem estimativas de distância, duração e velocidade como “aproximadamente” ou “mais ou menos” para lembrar os jogadores desse problema.

As testemunhas frequentemente são boas em reconhecer pessoas familiares, não apenas pelos rostos, mas também pelas roupas, voz, postura e até mesmo pelo cheiro. No entanto, reconhecer com precisão o rosto de estranhos é difícil. É fácil confundir o rosto de um estranho com um rosto um pouco familiar. Se o garçom que serviu um PdJ logo antes de um assalto tiver sua foto nos arquivos policiais, o PdJ pode confundir o rosto que ele viu próximo ao momento do assalto com o rosto do assaltante. Também é fácil cometer erros em identificações inter-raciais. O fato de a testemunha estar certa não significa que ela esteja correta; a autoconfiança da testemunha não tem nada a ver com estar correta.

Personagens não precisam fazer um teste para reconhecer uma pessoa familiar a curta distância (no mesmo cômodo ou corredor). Para lembrar o rosto de um estranho, faça um teste de IQ + Bônus/Penalidade de Visão - Distância - Estresse - Modificadores de Duração.

Da mesma forma, para reconhecer a voz de uma pessoa familiar ao telefone ou a curta distância, o personagem não precisa fazer um teste. Para identificar corretamente um som desconhecido ou inesperado, faça um teste de IQ + Bônus/Penalidade de Audição + Assinatura Acústica - Distância - Assinatura de Fundo. Em um teste especialmente bem-sucedido, um personagem com familiaridade com armas pode ser capaz de identificar corretamente uma arma de fogo pelo som. (Para mais detalhes sobre armas de fogo e “silenciadores”, consulte o **GURPS High-Tech**, pág. 158.)



Pressupostos

“Enganar deliberadamente... é uma coisa. Mas ter a certeza dos fatos, das ideias, de sua verdade intrínseca, sem se preocupar com detalhes... isso, meu amigo, é uma característica típica das pessoas especialmente honestas... Ela diz que viu seu rosto nitidamente porque — estando tão segura dos fatos — pormenores exatos não lhe interessam!... Ela sabe. E por isso

Modificadores de Testes de Sentidos

(Continuação)

Valores de Assinatura Acústica ou de Fundo

Modificador	Tipo de Som
-6	Limite da audição humana
-4	Pessoa se movendo silenciosamente, área excepcionalmente quieta
+0	Sussurro, área rural à noite
+2	Pessoa caminhando, área suburbana à noite
+6	Ação de arma (cochicho do ferrolho, queda do martelo, etc.), chuva forte, conversa, área urbana durante o dia
+7	Ventos fortes, carro
+10	Grito, latido de cachorro, rua muito movimentada, corredeiras
+12	Rifle de ar comprimido
+14	Show de rock, motosserra
+16	Disparo de pistola de calibre muito pequeno (.22 LR)
+18	Disparo de pistola de calibre pequeno (.32 ACP, .380 ACP)
+19	Motor de hélice (limiar de dor humana)
+20	Disparo de pistola de calibre grande (9mm .40 S&W, .45 ACP)
+21	Metralhadora, disparo de pistola de calibre muito grande (.357 Magnum, .44 Magnum, .50 AE)
+26	Disparo de rifle, metralhadora pesada
+34	Explosão de granada

Outros Modificadores de Som

Tanto a fonte sonora quanto o ouvinte estão em ambientes internos, no mesmo prédio	+2
Disparo de arma de fogo, mas não na direção ao ouvinte	-3
Som originado em vegetação leve (grama) ou carpete	-1
Som originado em vegetação média (bosque)	-2
Som originado em vegetação densa (selva)	-5
Silenciador de arma utilizado	-2 a -6 (típico)
Parede leve no caminho	-1
Parede média no caminho	-4
Parede densa no caminho	-9
Parede de cofre ou abrigo	-15

responde tudo à luz de seu conhecimento, não porque se lembre dos fatos. A testemunha categórica deve ser sempre tratada com reserva, meu caro. A testemunha hesitante, que não recorda bem, não tem certeza, pensa um instante — ah! Sim, foi isso mesmo que aconteceu — merece uma confiança infinitamente maior!”

— Hercule Poirot,
Treze à Mesa

Outro aspecto da percepção são os pressupostos. Um truque-chave na ficção de mistério é fazer com que uma testemunha pense que ouviu ou viu algo diferente da verdade. Isso é abordado sob “percepção” porque o pressuposto influenciará como a pessoa se lembra do evento e como o descreve. Se uma pessoa acredita que ouviu uma voz familiar ou viu alguém que conhecia, seu

erro não será detectado por habilidades como Detectar Mentiras, por mágicas da “verdade”, drogas, polígrafos ou telepatas, exceto pelos telepatas mais habilidosos. A testemunha se lembrará sinceramente do pressuposto como realidade.

Alguns exemplos clássicos de percepções equivocadas incluem ouvir alguém imitando uma voz, confundir uma gravação com uma fala ao vivo, ver alguém disfarçado, identificar erroneamente um corpo levemente danificado (afogado/incendiado/desfigurado), e ver o que parece ser o corpo de uma vítima à distância. O Mestre deve lidar com tentativas propositalmente de enganar como uma Disputa Rápida entre o teste usual de Sentidos, incluindo modificadores de distância, estresse, etc., e o NH na perícia do enganador — Disfarce, Arremedo, etc. — em vez de um simples teste de Sentidos.

Outro truque clássico na ficção é não perceber algo à vista de todos. Alguns itens do cotidiano e até mesmo pessoas são efetivamente invisíveis porque são tão comuns. Muitas vezes, as pessoas não se lembram de ter visto carteiros, garçons, leitores de medidores e zeladores. Objetos comuns como caixas de correio, latas de lixo e hidrantes também são efetivamente invisíveis a menos que alguém esteja muito familiarizado com o bairro.

A terceira versão dos pressupostos são associações falsas. Em 2002, a polícia da região de Washington D.C. relatou que uma série de ataques de atiradores poderia estar relacionada a uma van branca. Em muitos incidentes subsequentes, testemunhas descreveram ver os tiros vindo de uma van branca. No entanto, descobriu-se mais tarde que os atiradores estavam usando um carro azul. As pessoas ouviram e viram o que esperavam ver e não viram o que não esperavam.

MEMÓRIA: DO QUE LEMBRA UMA TESTEMUNHA

"Por muitos anos, lembro-me de como ouvi a notícia do ataque japonês a Pearl Harbor, que ocorreu no dia anterior ao meu décimo terceiro aniversário. Lembro-me de estar sentado na sala de estar de nossa casa — moramos nessa casa por apenas um ano, mas lembro-me bem — ouvindo um jogo de beisebol no rádio. O jogo foi interrompido por um anúncio do ataque, e eu subi correndo as escadas para contar à minha mãe. Essa memória tem sido tão clara por tanto tempo que eu nunca confrontei o absurdo inerente em si até o ano passado: não há transmissões de jogos de beisebol em dezembro!"

— Professor Ulric Neisser,
Memória Observada

Realisticamente, a memória não é uma gravação fixa e imutável como uma fita de vídeo. A memória desvanece com o tempo. O cérebro preenche as informações e lacunas ausentes com inferências lógicas e informações adquiridas posteriormente. Sugestões podem alterar a memória de pequenas e grandes maneiras. O que a testemunha lembra honestamente pode ser muito diferente do que realmente ocorreu.

Erros de memória não desempenham um grande papel em mistérios fictícios por duas razões. Em primeiro lugar, apenas com o auxílio de gravações contemporâneas é que as pessoas começaram a perceber o quão impreciso uma pessoa normal que está confiante em sua memória pode ser. A maioria dos

estudos psicológicos que demonstram isso foi realizada desde 1980. Assim, os primeiros escritores de mistério provavelmente não tinham consciência do tamanho do problema. Em segundo lugar, a memória imprecisa torna um mistério mais complexo. Se Hercule Poirot ou Sherlock Holmes podem assumir que a testemunha está mentindo ou falando a verdade, então as inconsistências revelam tanto quanto a verdade. Se a testemunha pode estar equivocadamente errada, é mais difícil resolver o enigma.

Para reduzir os erros de memória de maneira realista, certifique-se de que alguém (os investigadores ou um detetive policial PdM) faça um relato inicial das testemunhas logo após o crime e mantenha as testemunhas separadas umas das outras até que todas tenham dado seus depoimentos, para evitar que as testemunhas confundam as memórias umas das outras com sugestões e boatos. Quando os investigadores obtiverem declarações feitas muito tempo após o evento, ou depois que a testemunha leu relatos de jornais ou viu noticiários na televisão, um mentor PdM deve lembrá-los de não aceitar o depoimento como verdade absoluta. Uma testemunha que veja uma reportagem na mídia e cuja memória tenha sido levemente alterada como resultado disso pode usar uma frase incomum ou repetir um fato incorreto do relato.

Use os erros de memória com cautela em um RPG. Os jogadores provavelmente sabem que a memória desvanece com o tempo. Eles sabem que a memória das crianças é diferente da dos adultos. Eles sabem que álcool, drogas, envelhecimento e algumas doenças afetam a memória. No entanto, eles podem não estar familiarizados com erros sutis de memória e podem assumir que o erro de uma testemunha é uma pista.

Quão Confiável é o PdM?

Assim como certos elementos de combate são abstraídos em muitos jogos, a natureza humana é abstraída em um bom mistério. Testemunhas fictícias, em geral, são confiáveis ou estão mentindo. Se o mordomo diz que serviu um brandy ao Coronel Mostarda às 18h15 e ficou lá por 5 minutos, então o investigador pode confiar nesses horários. Se os fatos provarem que o mordomo não poderia ter estado lá naqueles horários, então ele deve estar mentindo.

Pessoas reais não são assim. Elas cometem erros. Elas ficam confusas. Elas fazem pressuposições (veja pág. 48). Elas são testemunhas não confiáveis. Por motivos dramáticos, no entanto, permitir que as pessoas sejam realisticamente não confiáveis torna muito difícil criar um mistério solucionável. Nesse gênero, o realismo não auxiliará a jogabilidade.

Se um PdM não for confiável, procure por incerteza. O mordomo pode dizer: "Era um pouco depois das 18 horas. Talvez 18h10 ou 18h15." A testemunha pode ser visivelmente esquecida, facilmente confundida ou muito sugestível. Procure por sinais claros de que a testemunha pode estar honestamente enganada, e não mentindo.



"Eu Nunca Esquecerei Aquele Rosto!"

Existem muitas pessoas que conseguem lembrar em grande detalhe onde estavam quando o presidente Kennedy foi morto, ou quando o ônibus espacial *Challenger* explodiu, ou quando as Torres Gêmeas desabaram. Poucas pessoas questionam a precisão de tais memórias, e poucas têm diários ou gravações contemporâneas para confirmar que o que eles recordam vivamente é o que aconteceu. A razão pela qual a memória é tão vívida não é porque algo especial aconteceu naquele momento de tristeza e choque, mas porque as pessoas repetem essa história para si mesmas e para os outros com tanta frequência.

As vítimas de crimes também podem ter memórias vívidas do incidente que parecem, para elas, indelévels e absolutamente precisas. Isso é uma ilusão. A mesma descarga de adrenalina que produz o reflexo de lutar ou fugir quando se está em perigo também interfere nos produtos químicos que armazenam as percepções como memória. Se a testemunha foi atingida na cabeça durante o crime, ela também pode ter uma concussão que pode causar uma pequena amnésia para eventos ocorridos logo antes ou depois do golpe. A testemunha preencherá essas lacunas e percepções confusas com inferências lógicas para criar uma narrativa consistente do ataque.

Ter uma testemunha descrevendo em detalhes vívidos o que lhe aconteceu pode ser uma cena de RPG muito poderosa. A menos que os jogadores estejam familiarizados com pesquisas sobre memória, eles provavelmente acreditarão que a testemunha está correta, mesmo diante de evidências conflitantes fortes. Se o investigador descobrir que um suspeito que a testemunha tem certeza de que cometeu o crime não pode tê-lo feito, com base talvez em DNA ou outras evidências físicas robustas, a cena resultante de explicar a situação à testemunha também pode ser muito impactante.

Sugestão

O detective inclinou-se para a frente, com um ar muito confidencial, e perguntou-lhe: “Vê aquele ramo de flores silvestres, na mesa?”

“Vejo” respondeu Miss Pierce — de olhos muito abertos.

“E notou que, quando entrou na sala, espirrei uma ou duas vezes?”

“Notei.”

“Reparou, acaso, se eu estivera a cheirar as flores?”

“Bem... confesso que não sei.”

“Mas lembra-se de eu espirrar?”

“Oh, sim, disso lembro-me!”

... Fechou a porta e voltou a sentar-se, de sobranceiras arqueadas. “Mas eu não espirrei,” murmurou. “Não, eu não espirrei!”

*— Hercule Poirot,
Encontro com a Morte*

A memória também é vulnerável à sugestão. Se os investigadores perguntarem a uma testemunha “a que velocidade o carro estava indo quando bateu no poste de telefone”, eles obterão uma velocidade estimada mais alta do que se perguntarem “a que velocidade o carro estava indo quando o acidente aconteceu”. Se eles perguntarem a uma testemunha de que cor era o chapéu do assaltante do banco, a testemunha pode se lembrar e descrever um chapéu que nunca existiu. Se os investigadores mostrarem a uma testemunha uma série de oito fotos de suspeitos e disserem que o criminoso está na série, ele escolherá a pessoa que se parece mais com sua memória do suspeito e, no futuro, lembrará o suspeito como sendo parecido com a foto.

A sugestão é um grande problema para investigadores do mundo real, que precisam usar métodos adequados de questionamento para evitar sugerir respostas às testemunhas. O Mestre provavelmente não deve penalizar os jogadores, que não são investigadores treinados, por usar técnicas de questionamento inadequadas ao falar com a testemunha, enquanto interpretam as vozes de seus personagens e permitir que os erros afetem a memória dos

PdMs. No entanto, se os personagens deles forem investigadores treinados, é encorajado que os jogadores usem métodos de questionamento apropriados para auxiliar na interpretação.

Os princípios básicos de um bom interrogatório são simples. Peça à testemunha que descreva o que viu. Ouça. Não faça perguntas que forneçam à testemunha informações que ela já não sabia. Faça perguntas simples, não complexas e complicadas. Boas perguntas são abertas, como “O que aconteceu em seguida?”, “O que aconteceu depois?” e “O que lhe deu essa ideia?”. O investigador pode pedir à testemunha que relembre detalhes como o clima ou os móveis; ou pedir à testemunha que descreva os eventos em ordem reversa; ou que os descreva como se vistos de um ângulo diferente.

FAZENDO AS PESSOAS FALAREM

“O mundo está cheio de discórdia e pessoas contenciosas. Elas não vão te dizer a hora do dia ou o dia do mês sem exhibir um pouco de hostilidade. Eu discuti isso com Meyer. É mais do que um reflexo, eu acho. É uma afirmação de importância. Cada um está dizendo: ‘Posso ser desagradável com você porque não preciso de nenhum favor seu, camarada.’ É também, talvez, uma aplicação distorcida da necessidade atual de ser legal.”

*— Travis McGee,
O Vazio Mar de Cobre*

Um investigador deve ser capaz de encontrar uma maneira de conversar com os suspeitos e testemunhas. Os Mestres desejam que os investigadores obtenham informações dos PdMs e devem desenvolver várias maneiras para os entrevistadores obterem a cooperação de cada testemunha ou suspeito. O uso de abordagens diferentes pode eliciar informações-chave, mas os investigadores terão que se esforçar mais para obtê-las. Algumas abordagens podem alienar completamente uma testemunha importante.

Cenas de conversação em um RPG podem ser semelhantes a um combate. O jogador tenta vários ataques conversacionais, usando as perícias de influência de seu personagem modificadas por sua abordagem. O alvo se defende com sua inteligência (IQ) e Vontade, se estiver tentando ocultar algo do entrevistador ou simplesmente não sentir vontade de divulgar. (Pense nisso como escolher a melhor arma verbal para penetrar a armadura de determinação do alvo e procurar pontos fracos para ataques direcionados.) Independentemente do que o alvo diga, o entrevistador provavelmente aprenderá algo que o ajudará a aprimorar sua abordagem no próximo encontro.

Ter vários investigadores pressionando uma testemunha é uma má ideia. Detetives da polícia entrevistam testemunhas sozinhas ou em pares, não em grandes grupos. Entrevistas e interrogatórios lidam com assuntos muito pessoais. Um suspeito pode estar mais disposto a confessar para um detetive do que para um grupo de pessoas. Dois ou mais detetives podem confundir a testemunha fazendo perguntas simultaneamente, ou tentando superar um ao outro, ou tentando fazer a pergunta certa que fará o suspeito confessar.

Uma equipe de investigadores deve criar uma lista de perguntas e escolher alguém como entrevistador principal. Durante a cena de diálogo, os outros podem tomar notas ou fazer sugestões discretas. Em um grupo grande, isso pode significar que vários jogadores estão assistindo a uma cena de conversação e se entediando — mantenha essas cenas interessantes, tensas, breves e relevantes para a aventura.

Por que o PdM resistiria ao interrogatório? Na realidade, as pessoas têm medo de penalidades legais, incluindo multas, prisão e o estigma de um registro criminal. Elas se preocupam com sua reputação, fofocas e publicidade negativa. Algumas têm medo de como amigos e familiares reagirão a elas. Outras reprimem a memória de seus atos e não estão dispostas a confrontar essas memórias. Por fim, as testemunhas podem temer retaliação das pessoas que elas implicam ao contar a verdade.

Em um mistério, a maioria das pessoas tem um ou mais segredos que estão tentando proteger. Casos de casos amorosos passados ou presentes, filhos nascidos fora do casamento ou outras violações de normas sociais ou éticas pessoais são bons segredos de PdMs. Lealdade a outra pessoa ou organização pode levar alguém a resistir à cooperação. Às vezes, a testemunha acredita que contar o que sabe implicará um ente querido. Ele pode ter medo de ganhar a reputação de “dedo-duro”, de represálias do acusado, de publicidade ou de ter que testemunhar em um julgamento. Ele pode aprovar o crime se a vítima for alguém que ele não gostava, ou pode não querer ajudar a livrar um suspeito que ele não gosta.

Qualquer resposta da testemunha pode revelar por que ela está resistindo. Se o jogador conseguir entender as razões da resistência da testemunha, seu personagem pode contorná-las. Ele pode mudar sua abordagem, prometendo manter a entrevista confidencial, oferecendo um suborno ou usando outra tática. Ou um investigador diferente pode abordar o alvo esperando obter uma resposta melhor.

Existem três abordagens básicas para lidar com uma testemunha: abordá-la abertamente, usar uma farsa para enganá-la, e intimidá-la. Cada abordagem tem benefícios e riscos diferentes, descritos abaixo.

Abordando Abertamente Uma Testemunha

"Ah, só tem mais uma coisa..."
– Tenente Columbo

Aqui, o PdJ se identifica honestamente para a testemunha como um policial, investigador particular, repórter ou outro profissional e pede à testemunha que fale com ele. Detetives amadores também podem usar esse método, mas é mais difícil. Uma testemunha pode estar disposta a responder perguntas para o irmão ou marido da vítima, mas pode não estar disposta a ajudar um grupo de jovens curiosos viajando em uma van psicodélica com um cão.

Abordagens típicas incluem apelar para o dever cívico da testemunha; explicar a importância vital do depoimento dela; sugerir o risco para a comunidade se o vilão não for capturado; e enfatizar a necessidade de ajudar ou vingar a vítima. Testemunhas oculares podem relutar em cooperar com investigadores oficiais porque têm medo de represálias de um criminoso ou seus associados se sua cooperação for descoberta; têm medo de atenção da mídia; não querem perder tempo dando um depoimento por escrito e testemunhando em um julgamento; ou simplesmente não gostam de policiais, repórteres ou detetives.

A perícia principal para interrogar uma testemunha é Diplomacia, modificada por Reputação, Status e possivelmente Hierarquia Administrativa. (As testemunhas frequentemente esperam ser interrogadas por policiais ou detetives, não por oficiais superiores; adicione um +1 à reação da testemunha a cada 3 níveis de Hierarquia acima do que ele esperava.) A perícia Interrogatório é usada apenas com prisioneiros detidos ou condenados. Carisma e Voz Melodiosa são úteis. Se o investigador não é o que afirma ser, então é necessário um teste de Lábria (para interações breves) ou Dissimulação (para interações prolongadas) para convencer a testemunha a aceitar a afirmação do investigador sem tentar verificar suas credenciais com as autoridades apropriadas.

Uma vez que o investigador pergunte sobre um crime específico, suspeito ou vítima, decida se o próprio incidente fornece modificadores de reação. Testemunhas frequentemente estão mais dispostas a ajudar a deter crimes "chocantes" como assassinatos em série, estupros ou crimes contra crianças, especialmente se acreditarem que sua própria família

Cúmplices

"Você, Sr. Cúmplice, deve ter muito medo, enquanto esse cara estiver à solta. As chances de você sobreviver são muito, muito curtas. Sua melhor chance é se entregar, junto com ele. Dessa forma, pelo menos você terá devido processo legal como proteção, algo que ele não te dará."

– John Douglas e Mark Olshaker, *The Anatomy of Motive*

Um criminoso pode não ser capaz de realizar seus crimes sozinho. Ele pode ter amigos ou confidentes que o ajudaram a planejar ou executar o crime em troca de uma parte dos lucros. Ele pode ter contatos ou amigos que lhe forneceram informações ou mercadorias ilegais necessárias para cometer o crime. Em geral, o vilão da aventura será a personalidade dominante no crime. Os cúmplices geralmente serão pessoas menos assertivas e menos confiantes.

Assim que a polícia começa a focar atenção no crime, o cúmplice tem um grande incentivo para tentar entregar seu chefe para garantir imunidade judicial ou pelo menos redução das acusações. Como a citação acima sugere, a abordagem da polícia a um cúmplice é sugerir que o líder tenha deixado as coisas saírem de controle e esteja perdendo o controle novamente por causa da investigação. O líder pode se voltar contra seus parceiros antes que eles possam entregá-lo. Assim, o cúmplice é persuadido a trair o líder primeiro.

Detetives particulares não podem oferecer proteção policial, mas podem oferecer sua própria proteção e "dar boas recomendações" para contatos na polícia. Detetives amadores também têm menos poder de barganha do que a polícia, mas se estiverem relacionados à vítima, eles podem apelar para a culpa ou compaixão de um cúmplice.

Em geral, um cúmplice será mais fácil de ceder do que o próprio líder. No entanto, os investigadores devem ter cuidado ao aceitar qualquer história contada por um participante de um crime.

ou amigos possam estar em perigo se o criminoso não for capturado. O tipo de suspeito também pode fornecer um modificador transferido; um detetive que trabalha para livrar um acusado de assassinar crianças receberá muito menos cooperação do que aquele que trabalha para livrar um herói popular folclórico. Inversamente, o detetive que trabalha para condenar o assassino de crianças receberá mais cooperação do que aquele que tenta condenar o herói popular.

Policiais e investigadores particulares que trabalham para um advogado podem ameaçar uma testemunha com uma intimação, obrigando-a a testemunhar em juízo, e correndo o risco de multas ou até mesmo prisão se não cooperar. A polícia também pode obter mandados de busca para procurar evidências em residências particulares e empresas. Um investigador particular que trabalha por conta própria, ou um detetive amador, pode ameaçar "não desistir" e continuar voltando até que a testemunha coopere.

Quando um investigador está interrogando abertamente uma testemunha, ele pode usar todos os métodos de questionamento nos quais foi treinado. Mesmo que ele tenha se identificado, ele pode lançar mão de uma farsa. Ele pode fingir saber menos (ou mais) do que sabe para fazer com que a testemunha explique as coisas. Ele pode fingir ser inofensivo ou

incompetente para fazer com que a testemunha o subestime. Ele até pode operar a farsa durante o interrogatório; a polícia tem permissão para mentir para pessoas presas e prisioneiros.

Como a testemunha sabe que está sendo entrevistada, o investigador pode pedir a ela para escrever um depoimento, ou o investigador pode escrever um depoimento e pedir à testemunha para assiná-lo. Ele pode usar um gravador de fita ou gravar a declaração em vídeo, ou toda a entrevista. Em um jogo, o Mestre provavelmente não vai escrever ou gravar um depoimento completo, mas pode incentivar os jogadores a fazer anotações durante uma entrevista aberta. O Mestre também pode supor que os investigadores estão fazendo anotações ou gravando e oferecer a eles um teste de IQ ou Escrita posteriormente, se precisarem lembrar de uma pista importante ou encontrá-la em seus relatórios. Se o mistério se desenrolar durante várias sessões de jogo, o Mestre pode até escrever um relatório resumido do depoimento dado por um PdM assistente para lembrar os jogadores de observações importantes ou incentivar os jogadores a prepararem o relatório de seus personagens. (Se os jogadores prepararem o relatório, isso dará ao Mestre uma visão útil do que eles lembram e do que consideraram importante.)

Usando Farsas e Enganando uma Testemunha

Farsas e enganações são bons métodos para os investigadores obterem informações de uma testemunha sem revelar sua identidade ou verdadeiro interesse nas informações. Farsas são normalmente usadas com testemunhas menores para obter informações de fundo, ou para uma investigação disfarçada. Como a testemunha não sabe que está sendo entrevistada, ela pode fornecer informações que hesitaria em contar a um investigador oficial ou até mesmo a um amador interessado. Por outro lado, como não há gravação, não há como provar o que a testemunha disse se ela negar posteriormente. (As regras legais sobre a gravação de conversas sem o conhecimento de ambas as partes são complexas; muitas vezes, é ilegal que qualquer pessoa, exceto um policial, faça isso, e há restrições sobre as ações de um policial.)

Farsas funcionam especialmente bem com suspeitos ou com a família, amigos, servos ou equipe da vítima, que seriam esperados a responder lealmente, não honestamente, a um investigador oficial. Ex-empregados, membros da família insatisfeitos e assim por diante podem estar dispostos a falar com um oficial da mesma forma que responderiam a uma pergunta aparentemente casual.

O investigador pode desejar estar disfarçado ou usar um associado ao conduzir uma farsa, especialmente se tiver uma reputação ou já tiver sido apresentado ao alvo. Um disfarce também pode evitar sentimentos ruins se o alvo for apresentado ao detetive posteriormente e perceber que foi enganado. (Faça uma Disputa Rápida entre o teste de Disfarce (para mudanças físicas), de Lábria (para interações breves) ou de Dissimulação (para interações prolongadas) e o IQ do alvo da farsa para impedir que ele reconheça alguém que já conheceu antes.)

As farsas funcionam especialmente bem para investigadores que não se encaixam na imagem estereotipada do detetive branco desleixado. Um dos truques de Hercule Poirot para obter respostas de testemunhas que são apenas espectadores é fazer uma declaração na frente delas, talvez em uma loja ou bar, sobre um boato que ele ouviu (geralmente uma versão absurda do incidente). Hastings, seu assistente, então entra na conversa, como se não conhecesse Poirot, e faz uma afirmação contraditória. Geralmente, o alvo então se envolverá na discussão entre os dois investigadores para mostrar seu conhecimento superior. Sherlock Holmes usa um truque semelhante, fingindo indiferença e incredulidade, para fazer com que um alguém competitivo lhe dê informações enquanto corrige o “erro” do Dr. Watson.

A perícia principal usada em uma farsa é Lábria. Os principais modificadores são Carisma e Voz Melodiosa. Se o investigador estiver fazendo um esforço prolongado para se aproximar do PdM com conversa fiada, então Dissimulação é a perícia principal; use Boemia se a tentativa for em um bar ou festa. Qualquer conhecimento apropriado ou perícia de “hobby” pode dar ao investigador algum terreno comum para conversa fiada. (Essa é uma boa maneira de recompensar os PdJs que têm perícias de hobby ou antecedentes estabelecidos, dando-lhes um ponto em comum com uma testemunha.) Um método especialmente indireto usado em um romance de Sayers envolve um investigador usando Adivinhação para fingir ser um médium e enganar o alvo para que ele conte sobre a história da família e ajude-a a encontrar um testamento desaparecido.

A abordagem indireta pode ser uma cena breve, ou pode levar horas ou até mesmo dias. Geralmente, faça um único teste para a cena, não importa quanto tempo leve. Se a tentativa falhar, o investigador precisará esperar um tempo (o tempo apropriado) antes de tentar novamente.

Intimidando uma Testemunha

Alguns investigadores são “valentões” ou detetives durões que preferem obter informações intimidando testemunhas. A intimidação, assim como as farsas, é usada principalmente em testemunhas menores para obter informações de fundo, ou contra testemunhas que não podem ou não querem testemunhar em tribunal, como imigrantes ilegais, criminosos, ex-presidiários e alguns grupos minoritários. (É improvável também que esses alvos denunciem os PdJs às autoridades ou aos seus superiores ou empregadores.) Não há gravação. O investigador raramente sequer admite que o encontro ocorreu.

Os investigadores podem ameaçar abertamente ou até mesmo agredir fisicamente uma testemunha relutante. Eles podem usar qualquer posição oficial para ameaçar prisões, buscas e publicidade negativa. Eles podem seguir a testemunha diretamente ou por meio de capangas de forma óbvia. Todos esses métodos têm como objetivo fazer com que a testemunha tenha mais medo do investigador do que das consequências de revelar informações.

Manha e Intimidação são as principais perícias usadas para assustar uma testemunha e fazê-la falar. Os principais modificadores são Reputação e a habilidade física ou social do PdJ de realizar a ameaça implícita. Investigadores com cicatrizes, em boa forma física e com força acima do normal podem intimidar alvos mais facilmente do que aqueles que es-

tão acima do peso e usam óculos. Ações violentas, como socar uma testemunha teimosa, ou mostrar uma arma, também fornecem modificadores positivos.

O objetivo do detetive deve ser intimidar a testemunha para que ela responda sem provocar uma briga real. Ameaças são apenas palavras. Ossos quebrados, narizes ensanguentados e olhos roxos corroborarão a história da testemunha se ela fizer uma denúncia. Escolha o local para o confronto com cuidado. Um alvo confrontado em um local público, ou na frente de sua namorada, colegas ou empregador, pode sentir que não pode recuar sem uma luta real. (O objetivo do investigador nessa cena pode não ser intimidar a pessoa com quem ele briga, mas sim intimidar a namorada, colega ou empregador.)

Os Mestres podem usar cenas de intimidação para adicionar ação a uma aventura. Intimidar uma testemunha em geral é uma cena rápida e pode envolver um ou dois socos, raramente uma briga detalhada. Mas a intimidação pode ter ramificações posteriores na aventura. Testemunhas intimidadas podem ter parentes, amigos ou patronos que tentarão retaliar as agressões. A testemunha intimidada também pode ser ferida ou morta pela pessoa que ela temia trair. O Mestre deve decidir antecipadamente o quanto os investigadores serão assombrados por seus métodos bruscos e diretos.

Lidando com Burocratas

Há uma grande quantidade de informações pessoais prontamente disponíveis por meio de terceiros, como caixas, atendentes e representantes de atendimento ao cliente, que podem ser úteis em uma investigação. Às vezes, o Mestre deixará uma pista, como um extrato bancário, que sugere ao investigador atento que tentar obter mais informações bancárias seria útil. Às vezes, os PdJs decidem que desejam informações que o Mestre não estava esperando gerar.

Convencer ou enganar terceiros para fornecerem informações que não deveriam fornecer ao investigador é apenas uma outra forma de ardil. Contatos podem ser úteis, mas custam pontos. Um investigador precisa ter algum conhecimento em organizações menores, dezenas ou até centenas delas, para obter informações confiáveis.

Conseguir informações com uma falinha mansa ou por meio da enganação, de terceiros que não deveriam fornecê-las ao investigador é apenas outra forma de farsa. Os contatos podem ser úteis, mas caros em termos de pontos de personagem. Um investigador precisa de um conhecimento passageiro de burocratas menores em dezenas, até mesmo centenas, de organizações para encontrar informações úteis de maneira confiável.

Use uma combinação de Pesquisa (bibliotecas, diretórios e registros em papel) e Administração (saber com quem falar em grandes organizações) para descobrir quem é mais provável de ter as informações necessárias e mais disposto a divulgá-las. Faça o teste da perícia com o menor NH entre Administração e Pesquisa para encontrar um funcionário apropriado. Adicione o valor *maior* entre Status ou uma Hierarquia Administrativa adequada ao teste.

Uma vez que o investigador tenha encontrado um funcionário apropriado, faça um teste de reação, adicionando um modificador de +2 para Administração de 15 ou mais; um adicional de +1 para qualquer Perícia Profissional apropriada (especialmente relacionada a bancos, financeiras, seguradoras ou telecomunicações) com 12 ou mais; e um adicional de +1 a +3 se o investigador já tiver alguma informação privada apropriada sobre o alvo da consulta (como ter um número de conta bancária e procurar o saldo, por exemplo). Se necessário, faça um teste de Lábia se o investigador estiver fingindo ser alguém com direito à informação e tentar obtê-la depois de uma breve conversa. Esse tipo de pesquisa casual funciona apenas para informações relativamente rotineiras, como números de contas, saldos bancários, classificações de crédito, endereços e informações básicas de saúde. Testes para obter informações sensíveis ou informações que exijam que o burocrata-alvo faça alguma pesquisa (e, portanto, tenha tempo para pensar sobre a solicitação) são feitas com um modificador de -1 a -5 ou mais.

Na realidade, obter informações-chave pode levar várias horas e várias ligações telefônicas para reunir informações aparentemente inócuas de dezenas de burocratas menores. Para fins de jogo, um ou dois testes devem ser suficientes para a maioria das solicitações.

Um investigador pode tentar a abordagem aberta e oficial com um burocrata. Geralmente, a resposta inicial será “não” para qualquer solicitação que pareça extraordinária. Isso é apenas um reflexo, não uma rejeição definitiva. O investigador precisa fazer com que o recepcionista ou o funcionário inicial o encaminhe para um supervisor ou pessoa mais sênior que possa fornecer as informações. Faça um teste com o menor NH entre Administração e Diplomacia para encontrar um funcionário apropriado. Em seguida, faça um teste de reação, como descrito acima. Em vez de fornecer informações sensíveis, o funcionário pode estar disposto a “acidentalmente” deixar o investigador sozinho em um escritório com o arquivo apropriado.

Hackeando

Detetives particulares e especialistas em informática podem achar mais fácil hackear informações de um computador do que obtê-las de um burocrata. A polícia pode precisar hackear o computador de um suspeito, com um mandado de busca apropriado, para encontrar evidências de um crime. Detetives particulares em um jogo de *GURPS Cyberpunk* podem até se especializar em hackear. Isso é uma espécie de farsa, em que o alvo é uma máquina, não uma pessoa.

Hackear computadores geralmente é um processo lento de pesquisa e ex-

perimentação, ou uma simples questão de usar programas hackers amplamente disponíveis para explorar falhas de segurança conhecidas em softwares comuns. (Veja págs. MB202, MB472) O hacking cinematográfico, geralmente encontrado em suspenses, geralmente é muito mais rápido do que o hacking na vida real.

Tenha em mente os seguintes fatores principais:

Acesso: Como o hacker se comunica com o computador-alvo? Ele está conectado à Internet? Ele pode contornar quaisquer firewalls?

Senhas: O que o hacker precisa fazer para invadir o computador-alvo? Ele pode obter a senha de um usuário autorizado? Ele pode adivinhá-la?

Acesso ao Sistema: Uma vez que o hacker está no sistema, que informações ele pode acessar? Quais solicitações alertarão administradores ou segurança automatizada sobre um problema?

Localização de Dados: Uma vez que ele tenha o acesso correto, o hacker pode encontrar os dados que procura? O sistema está bem indexado? As informações são armazenadas em arquivos criptografados? Elas estão intencionalmente ocultas e, em caso afirmativo, como?

Defesas: A polícia que busca evidências do computador de um suspeito pode descobrir que as informações estão protegidas por hardware ou software de modo que sejam destruídas se não forem acessadas corretamente.

Investigadores também podem se deparar com seus próprios sistemas sendo alvo de criminosos, espões ou outros adversários, especialmente em aventuras do estilo suspense.

REGRAS EXPANDIDAS DE INFLUÊNCIA E REAÇÃO

O **GURPS Módulo Básico** oferece regras muito gerais para interações sociais usando testes de Influência (pág. MB359), testes de Reação (págs. MB494-496) e a *Tabela de Reações* (págs. MB559-561). É possível substituir um teste de Diplomacia, Intimidação, Lábia, Manha, Trato Social, ou

Sex Appeal por um teste de reação; no entanto, a substituição geralmente limita os resultados a “Bom” ou “Ruim”, e não a toda a gama oferecida na tabela. (Diplomacia é uma exceção. Faça o teste de reação primeiro. O resultado substituído do teste de Diplomacia nunca pode ser pior do que esse resultado.) A perícia Interrogatório também pode ser usada com essas mecânicas.

O Mestre pode pré-designar a reação dos PdMs a investigadores que adotam uma abordagem aberta ou neutra. A maioria dos PdMs deve começar com uma reação entre Fraca e Boa; geralmente será Neutra. Se um grupo de PdJs tiver modificadores de reação amplamente divergentes, acompanhe a reação

de um PdM ao grupo de PdJs e a um ou dois PdJs específicos.

Para obter a gama completa de reações possíveis ao usar perícias de

Influência, faça uma Disputa

Rápida habitual entre a perícia de Influência do investigador e a Vontade do alvo, aplicando quaisquer modificadores apropriados da *Tabela de Reações*, além dos modificadores opcionais adicionais a seguir. Em seguida, procure na tabela a seguir a margem pela qual ele venceu ou perdeu a Disputa.

Modificador	Resultado
+8 ou mais, ou Sucesso Decisivo	Excelente
+6	Muito Boa
+4	Boa
+0	Neutra
-2	Fraca
-4	Ruim
-6	Muito Ruim
-8 ou mais, ou Falha Crítica	Desastrosa

Não é difícil para um personagem acumular um grande número de modificadores positivos a partir de vantagens, perícias e modificadores de situação. Em alguns casos, os modificadores alcançam um ponto em que um PdM típico não tem chance de resistir à abordagem do detetive e, de acordo com as regras, revelaria tudo o que sabe. Isso pode tornar uma aventura de mistério sem desafios.

Para evitar que a aventura seja encurtada por muitos modificadores, os Mestres podem aplicar a Regra do 16 (pág. MB349) nas perícias de influência. Outra opção seria limitar os modificadores aplicáveis, incluindo modificadores de vantagens, desvantagens, outras perícias e modificadores de situação, a no máximo +5. Qualquer bônus excedente pode ser usado para compensar penalidades. Da mesma forma, os Mestres podem limitar as penalidades para o teste de resistência a -5, usando qualquer excedente para compensar quaisquer bônus. Ambas as abordagens dão a um PdM típico com IQ 10, sem modificador de Vontade e alguns modificadores de situação uma chance de resistir a interrogatórios, mesmo do interrogador mais habilidoso.

As tabelas abaixo são modificadores opcionais. As listas têm a intenção de

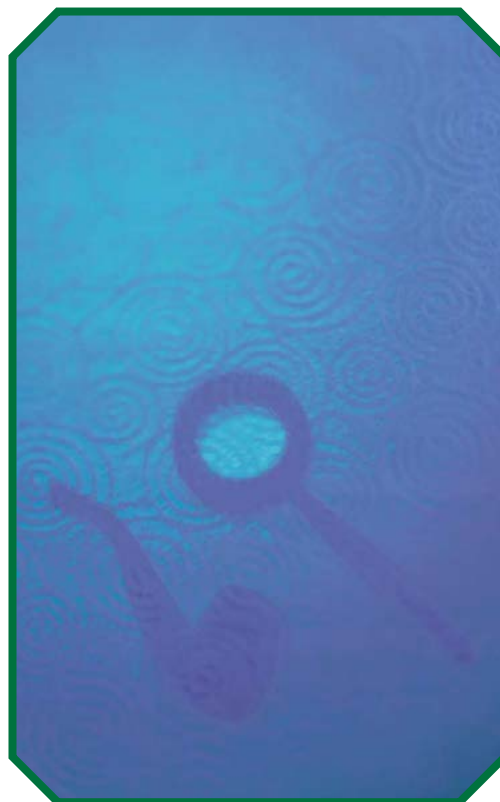
ilustrar possíveis modificadores, não fornecer algo definitivo. Um investigador experiente ajustará sua abordagem para otimizar os bônus em sua perícia e criar o máximo de penalidades possível na rolagem de resistência do alvo.

TRABALHANDO COM A POLÍCIA

Um investigador “civil” muitas vezes precisa da assistência da polícia para ter acesso a evidências, relatórios e, às vezes, até suspeitos. Alguns detetives têm Contatos ou Aliados policiais, como o Inspetor-Chefe Japp de Poirot e o Inspetor Lestrade de Holmes, que lhes darão acesso a informações oficiais em troca de sua ajuda em casos difíceis.

Se um investigador não tiver um contato, ele pode abordar o detetive responsável por um caso com Diplomacia. Aplique como bônus qualquer Hierarquia Honorária que o investigador possa ter como ex-policia. (Reduza o bônus se o departamento local do investigador for de um lugar distante ou tiver má reputação.) Se o investigador tiver um contato ou aliado nas forças policiais que possa garantir sua idoneidade com as autoridades locais, ele pode usar o valor mais alto entre a hierarquia e

a reputação do departamento desse oficial ou as do investigador. O investigador pode pedir ajuda a contatos políticos ou aliados, mas eles geralmente não são tão prestativos quanto os contatos das forças policiais. Aplique a própria reputação do investigador, se houver. (Se o oficial-alvo tiver Inveja, a reputação do investigador é uma penalidade, não um bônus.)



Modificadores Opcionais para o Teste de Habilidade do Investigador

Modificador	Resultado
+1 a +3	O investigador se preparou por pelo menos uma hora para o interrogatório e possui informações significativas sobre a testemunha e/ou o crime.
+1 a +3	O investigador possui ou pode fingir uma postura simpática ou compreensiva (“qualquer um na sua situação faria isso”) (faça um teste de Dissimulação-3).
+1 a +2	O investigador está usando uma abordagem oficial ou intimidadora e tem controle sobre o local e a liberdade percebida da testemunha para comer, beber, dormir, fumar ou sair. (Ter esse controle é um pré-requisito para usar Interrogatório e não fornece bônus adicionais para essa perícia.)
-1 por cada 5 pontos	O investigador possui a desvantagem Intolerância ou outra similar que afeta sua reação ao alvo.
-1	O investigador possui a desvantagem Irritabilidade, está ocupado ou está sob pressão para uma solução rápida para o caso.
-1 por ponto de fadiga	O investigador está sofrendo de falta de sono ou refeições (máximo de -3).
-1 por ponto de vida	O investigador está ferido (modificador é o dobro se tiver Hiperalgia) (máximo de -3).
-1	O investigador está sofrendo abstinência de um Vício; -3 para abstinência de Vícios mais graves (veja págs. MB440-441).

O teste de Influência é resistido pela Vontade do alvo. Qualquer coisa que normalmente afetaria um teste de Vontade se aplica a este teste. Além disso, considere os seguintes modificadores.

Modificadores Opcionais para a Resistência do Alvo

Modificador	Resultado
+1	Pergunta ou solicitação confusa ou complicada.
+3 ou mais	Pedidos persistentes e repetidos de informações em um curto período de tempo.
+1	O alvo possui Manha 14+, Psicologia 14+ ou qualquer outro treinamento ou experiência significativa em interrogatórios formais.
+1	O alvo é Insensível e não tem motivo pessoal para cooperar.
+3	O alvo acredita que sua vida ou subsistência estaria em perigo ao cooperar (não some esse modificador com modificador de Código de Honra ou Segredo, aplique apenas o valor mais alto). Sem modificador se o alvo possui Destemor ou No Limite.
+1 por -5 pontos	Responder viola o Código de Honra, Dever ou Senso do Dever do alvo.
+1 por -5 pontos	O alvo possui Intolerância ou outra desvantagem semelhante que afeta sua reação ao investigador.
+1 por -5 pontos	O alvo possui Timidez e espera razoavelmente que a cooperação leve a testemunhar em tribunal e/ou a atenção da imprensa (dobre o modificador se o caso atrair a atenção da imprensa nacional), a menos que o alvo não perceba que está sendo interrogado ou tenha garantia razoável de anonimato.
+1 por -5 pontos	Responder revela um Segredo ou uma confidência com efeitos semelhantes a essa desvantagem, a menos que o investigador convença o alvo de que nenhum dano será causado pela revelação, pois o segredo é protegido por um privilégio (investigador é membro do clero, advogado ou outro profissional legalmente obrigado ao sigilo) ou que o investigador já sabe a maior parte do segredo (“a fulana já deu com a língua nos dentes”).
+1 a +3 -1 a -3	A resposta se refere a um assunto que é privado ou tabu, mas não necessário “secreto” como a desvantagem. Suborno adequado (que pode incluir dinheiro, favores ou benefícios disfarçados como ingressos de teatro ou jantar) oferecido ao alvo. Se o alvo possui a desvantagem Cobiça, dobre o modificador ou faça um Teste de Autocontrole separado conforme pág. MB126.
-1 a -5	O alvo é confrontado com evidências de culpa, como impressões digitais, evidências materiais e/ou uma confissão de cúmplice. (Se o investigador estiver mentindo sobre as evidências, faça um teste separadamente para sua Lábria).
-1	O alvo possui a desvantagem Irritabilidade, está ocupado ou espera que uma resposta rápida faça-o se livrar do investigador.
-1 a -3	O alvo está intoxicado (veja págs. MB428, 439–440).
-1 por 2 anos	Idade do alvo abaixo de 18, máximo de -6.
1 por ponto de fadiga	O alvo está sofrendo de falta de sono ou refeições (máximo de -3).
-1 por ponto de vida	O alvo está ferido (modificador é o dobro se tiver Hiperalgia) (máximo de -3).
-1	O alvo está passando por abstinência de um Vício; -3 para abstinência de Vícios mais graves (veja págs. MB440–441).
-3 por -5 pontos	O alvo possui as desvantagens Credulidade ou Honestidade e está sendo abordado de forma oficial.

Adicione a Hierarquia Administrativa do oficial-alvo à sua resistência. Se o oficial-alvo acreditar que o investigador está escondendo informações dele, adicione um bônus de +1 a +3 ao teste de resistência, dependendo da importância que o alvo acredita que as informações têm. Se a investigação provavelmente causar problemas políticos, adicione um bônus de +1 a +3 ao teste de resistência. Adicione um bônus de +2 a +5 à resistência se o trabalho do investigador correr o risco de expor um policial disfarçado ou investigação em curso. Se a investigação policial tiver sido contaminada por incompetência, corrupção ou outras más condutas, adicione um bônus de +1 para cada -5 pontos que o oficial-alvo tenha em um Código de Honra policial (que geralmente inclui proteger o departamento com silêncio) ou +1 para cada -5 pontos que o oficial-alvo tenha em Segredo, se ele estiver diretamente envolvido na corrupção ou incompetência.

Com um resultado Fraca ou pior, o oficial-alvo fará o que puder para atrapa-

lhar o trabalho do investigador. Com um resultado Neutra, o oficial-alvo fornecerá informações que já foram relatadas pela mídia, o que pelo menos assegura ao investigador que as notícias estão corretas. Com um resultado Boa, o oficial-alvo fornecerá informações que ainda não foram divulgadas publicamente. Com um resultado Muito Boa ou melhor, o oficial-alvo compartilhará teorias, informações que não estão nos relatórios escritos e possivelmente detalhes que a polícia está mantendo intencionalmente em segredo para distinguir suspeitos reais de pessoas que buscam atenção e confissões falsas.

Se o investigador estiver trabalhando para um advogado que defende um suspeito em um caso criminal, a polícia americana é legalmente obrigada a fornecer todos os relatórios com qualquer informação ilibatória à defesa por meio do promotor quando solicitado. A rapidez com que a polícia fornece os relatórios e o quão amplamente eles interpretam a solicitação também depende dos modificadores de reação.

DETECTANDO MENTIRAS

As perícias Detecção de Mentiras e Linguagem Corporal podem ser usadas em qualquer entrevista e em situações casuais e sociais para determinar se um PdM está mentindo para o investigador. Detecção de Mentiras avalia pistas vocais, enquanto Linguagem Corporal lê expressões faciais e postura. Se ambas as perícias se aplicarem (por exemplo, o entrevistador pode ver e ouvir o sujeito), o usuário pode escolher o melhor teste. A perícia Interrogatório é usada apenas em interrogatórios formais. Em geral, o Mestre faz uma Disputa Rápida com a IQ ou NH em Lábria do alvo, e dá ao jogador um “sim” ou “não” sobre se ele acredita que o alvo está mentindo. O Mestre também pode fazer o teste em segredo e usar os resultados para exagerar o tom ou trejeitos do interrogado, para dar ao jogador uma dica de que a testemu-

nha está evasiva ou mentindo. Uma vez que o personagem saiba que o alvo está mentindo, ele pode escolher confrontar o alvo ou pode se fazer de bobo para estabelecer um relacionamento. Às vezes, a mentira que o alvo conta é tão esclarecedora quanto a verdade.

Lembre-se de que Detecção de Mentiras e Interrogatório detectam apenas mentiras deliberadas. Se o alvo interpretou erroneamente a informação ou a lembra incorretamente, ele pode estar dizendo a verdade como acredita, mesmo que esteja errado. Detecção de Mentiras e Interrogatório geralmente não detectam mentiras subconscientes. Por exemplo, um alcoólatra pode afirmar que não tem problemas com bebida e, se for sincero, não parecerá estar mentindo.

Detetives, tanto fictícios quanto reais, usam a linguagem corporal do alvo para avaliar sua veracidade. Alguns autores afirmam que pessoas que usam mais o lado esquerdo do cérebro (os destros) olham em direções específicas ao buscar suas memórias — para cima e para a esquerda (dominância visual); diretamente para a esquerda (dominância auditiva) e para baixo e para a direita (dominância física) — e olham nas direções opostas (para cima à direita; para o lado direito; para baixo à esquerda) ao inventar ou imaginar informações. Os Mestres provavelmente não poderão usar isso conscientemente, mas podem descrever o que os PdJs percebem — “você acha que Jenkins pode estar mentindo para você pela forma como seus olhos se desviam para cima e para a direita enquanto ele descreve o assassinato”.

Como o Mestre está apresentando uma aventura totalmente imaginária, os jogadores provavelmente não poderão usar a maioria dos métodos de linguagem corporal contra ele. No entanto, a menos que ele seja um ator treinado, jogadores que o conhecem há muito tempo podem ter um senso subconsciente de seu estilo de elaboração e interpretação de PdMs e podem descobrir quem é o vilão por sua linguagem corporal.

O uso excessivo de Detecção de Mentiras e Linguagem Corporal pode tornar um encontro dramaticamente mais lento, especialmente se testes forem feitos após cada afirmação importante. Use-os como um guia, em vez de depois de cada frase.

INTERAÇÕES SUBSEQUENTES

Os PdJs provavelmente interagirão com cada suspeito importante pelo menos duas vezes. Normalmente, os investigadores encontram todos os suspeitos uma vez no início do caso. Eles reúnem os fatos básicos e têm uma ideia de cada suspeito e testemunha. Em seguida, eles usam o que aprenderam nessa primei-

ra rodada de perguntas para uma segunda rodada, conversando com cada pessoa em uma ordem predeterminada e verificando suas histórias entre si. As regras sugeridas na seção anterior fornecem modificadores que os investigadores podem usar a seu favor uma vez que entendam melhor um suspeito. Se, por exemplo, o Sr. Brown se recusa a responder às perguntas dos entrevistadores e eles descobrem posteriormente que ele suspeita que seu filho Mike esteja envolvido no crime, então durante a segunda rodada de perguntas, eles podem tentar obter sua cooperação garantindo-lhe que Mike não é um dos principais suspeitos e que suas informações podem ajudar a inocentar seu filho.

O **GURPS Módulo Básico** observa que um PdJ que não gosta da reação de um PdM pode tentar novamente após

um período razoável ou tentar uma abordagem diferente (pág. MB495). Eventos significativos intermediários (um segundo assassinato, por exemplo) também são uma boa desculpa para tentar novamente. Se os PdJs voltarem ao mesmo alvo com muita frequência, aplique um -2 cumulativo a cada teste de reação após o primeiro. Muitas pessoas ficam ressentidas por serem questionadas várias vezes, suspeitando (com frequência, com razão) que o investigador não está satisfeito com suas respostas e (com frequência, erroneamente) que o interrogatório anterior do investigador foi incompleto ou incompetente. Se o alvo for um cliente, vítima ou membro da família, o investigador poderá disfarçar um segundo encontro fingindo relatar o progresso e perguntando ao alvo se ele tem alguma ideia sobre a situação.

Usando Perícias Sociais em PdJs

Testes de Influência são projetados para permitir que os PdJs afetem as reações dos PdMs (pág. MB359). O Mestre não deve fazer testes de Influência em nome dos PdMs e dizer aos jogadores como reagir. No entanto, os PdMs podem usar suas habilidades para afetar as reações e percepções dos PdJs.

O Mestre pode retratar o comportamento do PdM de acordo com os resultados do teste, para obter a resposta adequada dos investigadores. Isso requer alguma habilidade de interpretação por parte do Mestre e pode ser um problema se dois PdJs tiverem reações muito diferentes em relação ao mesmo PdM. É difícil convencer os jogadores a interpretar uma boa reação em relação a um PdM que eles não gostam ou não confiam por causa da representação do Mestre.

Use o teste para estabelecer o resultado da situação, mas não a reação do personagem aos resultados. Se, por exemplo, Paulo “Caraquadrada” está sendo interrogado por uma dupla dos melhores agentes do FBI e o teste de Interrogatório dos agentes supera a Vontade de Caraquadrada por uma margem de 3, os agentes obterão algumas informações úteis de Caraquadrada. Como Caraquadrada reage a isso depende de seu jogador.

Um jogador que tenha incluído uma desvantagem para seu personagem, como Cobiça, Luxúria ou uma Fobia, indicou disposição para interpretar uma determinada reação e aderir a um mecanismo de jogo que reforce essa reação. Quando um PdM faz um teste de Influência bem-sucedida contra um PdJ, o Mestre deve aplicar a margem de vitória do PdM como um bônus ou penalidade (conforme apropriado) nos testes do PdJ ao lidar com aquele PdM. Por exemplo, se a linda-cliente-em-dificuldades superar a Vontade de Caraquadrada com uma margem de 3 usando Sex Appeal, Caraquadrada pode sofrer uma penalidade de -3 nos testes de autocontrole para sua Luxúria, e -3 em seu teste de Detecção de Mentiras em relação à cliente.

Se os capangas do gangster obtiverem um sucesso em Intimidação contra Caraquadrada, seu jogador pode relutar em fazer Caraquadrada recuar. O Mestre pode aplicar a margem de vitória como uma penalidade nos testes de Lábia de Caraquadrada, ou talvez em seus testes de Briga caso Caraquadrada decida revidar.

Seja sensível à natureza e conduta estabelecidas do PdJ. Se Caraquadrada não tiver a desvantagem Luxúria e tiver sido retratado pelo jogador como dedicado à sua esposa e família, ele deve receber um bônus de situação para resistir a uma tentativa de Sex Appeal, mesmo que ele não tenha uma vantagem ou desvantagem específica em sua ficha de personagem que se aplique. Por outro lado, se um interrogador sugerir que a família de Caraquadrada ficará envergonhada ou que sua esposa pode perder o emprego se ele não admitir suas más ações e amenizar o dano à sua reputação, ele deve receber uma penalidade de situação para resistir à interrogatório.

CAPÍTULO QUATRO

JURAMENTOS E ORDÁLIOS: MISTÉRIOS DE BAIXA TECNOLOGIA

“São bandidos que saqueiam as casas das pessoas,

Mas sou um feroz cão de guarda.

Dinheiro e posses são tudo o que eles desejam,

Mas nunca impedirão este cão de rastrear-los.”

– **Juiz Pao**, (drama tradicional chinês de tribunal) (c. 1234–1368)

“Sir Geoffrey”, começou seu suserano, “Uma bela volta para casa, não é? Meu irmão William está morto. Dizem que foi um acidente de caça. Uma flecha perdida disparada por Walter de Poix.

“Mas Walter Tirel de Poix jura pelos relíquias que ele não disparou aquela flecha. Ele jura que estava em outra par-

te da Floresta Nova e fugiu de Winchester para salvar sua vida.

“Meu irmãozinho, o pequeno Henry, foi coroado rei em Westminster no mês passado enquanto voltávamos de Outremer. Aquela coroa é minha — William me fez seu herdeiro há nove meses. Eu a terei e vingarei meu irmão.

“Encontre-me provas suficientes para convencer o Arcebispo de Canterbury de que um assassino se senta no trono inglês, Sir Geoffrey, e eu o tornarei um homem rico.”

Então, onde o hipotético Sir Geoffrey começa? O mistério subjacente é histórico, mas a conversa é tanto ficcional quanto anacrônica. Em julho de

1101, um ano após a morte de William Rufus, o Duque Robert da Normandia (seu irmão) invadiu a Inglaterra. Não há motivo para pensar que ele buscava ou precisava de qualquer justificativa para o ataque além da usurpação do trono por seu irmão. Se o Duque Robert quisesse provas, não havia detetives policiais aos quais ele pudesse recorrer, nem investigadores profissionais de qualquer tipo. Ninguém tinha obrigação legal de investigar a morte de William Rufus.

Este capítulo e os dois capítulos seguintes discutem mistérios em diferentes cenários específicos para examinar as ferramentas específicas que eles requerem e os desafios que eles apresentam.

MISTÉRIOS DE BAIXA TECNOLOGIA

Os investigadores em mistérios históricos ambientados antes do meio do século XIX serão detetives amadores. Eles resolverão casos principalmente conversando com pessoas e trabalhando com boatos e fofocas, apoiados por provas e tortura, sem quaisquer ferramentas forenses. A falta de ciência forense não torna seus resultados pouco confiáveis. Os Mestres terão que confiar mais na interação verbal entre investigadores e testemunhas, e nas sugestões no Capítulo 3 para resolver testes de perícias sociais.

O cenário de baixa tecnologia pode ser familiar, como a Europa medieval. Pode ser mais exótico, como a China antiga, ou uma cultura inventada pelo Mestre. Seja qual for o cenário, o Mestre precisa garantir que quaisquer normas culturais ou costumes que forneçam pistas-chave sejam claramente compreendidos. O exemplo no início deste capítulo estabelece os fatos desde o início — que o Du-

que Robert suspeita que seu irmão Henry tenha assassinado seu irmão William e que Henry usurpou o trono. Os jogadores provavelmente estão familiarizados com os relacionamentos entre nobres normandos e o papel de um arcebispo. Se esta mesma aventura fosse ambientada na Roma Imperial, o Mestre teria que garantir que os títulos e poderes dos principais personagens fossem compreendidos. Os detalhes podem ser preenchidos à medida que a aventura avança.

O INVESTIGADOR DE BAIXA TECNOLOGIA

Sir Geoffrey é um cavaleiro inteligente e observador. Seus recursos mais fortes são sociais. Ele possui a riqueza e o status de um cavaleiro, uma reputação, contatos e longa experiência com a

natureza humana. Ele não é um investigador profissional e não tem nenhum treinamento formal nessa área. Ele é um vassalo de alguém com interesse pessoal no resultado da investigação. Seu poder de compelir as pessoas a ajudá-lo e responder às suas perguntas vem de seu próprio status e do de seu “empregador”.

Um investigador de mistérios de baixa tecnologia geralmente será alguém com uma conexão próxima com o caso — um vassalo confiável, amigo ou parente da vítima ou do acusado. Isso facilita a introdução de um mistério em qualquer outro tipo de campanha de baixa tecnologia. Na ausência de uma polícia profissional, qualquer pessoa próxima aos PdJs pode pedir a eles para ajudar a resolver um problema. No entanto, isso torna mais difícil criar uma campanha de *Mistérios*. Sir Geoffrey foi escolhido porque é um aliado confiável de seu empregador. Seria improvável que ele fosse

solicitado a fazer um trabalho semelhante para algum outro nobre. O clero medieval tem mais liberdade — o Irmão Cadfael de Peters resolve mistérios em torno de sua abadia inglesa — mas poucos clérigos têm liberdade para viajar amplamente e apenas um número limitado de eventos misteriosos pode plausivelmente acontecer ao mesmo grupo de pessoas, mesmo em uma cidade.

Existem alguns investigadores profissionais de baixa tecnologia. Juízes chineses e indianos a partir do final do século XIII eram funcionários nomeados que atuavam como juízes e investigadores. Alguns contos de mistério sobrevivem desse período, antecipando Poe em cinco séculos. A Inquisição na Europa também era uma espécie de investigação oficial, embora os objetivos e métodos dos sacerdotes fossem muito diferentes dos das forças policiais posteriores. Esses investigadores confiavam muito em sua experiência com a natureza humana, não nos tipos de índices detalhados, registros e evidências físicas usadas pelos investigadores modernos. Os capturadores de ladrões (pág. 65) surgem perto da era moderna e podem ser considerados uma espécie de investigador particular.

Os jogadores que desejam criar um investigador “profissional” como personagem devem pensar em como ele se encaixa na jurisdição local, nos costumes e na situação social.

Status

Para ser eficaz, um investigador precisa de posição social — como Clericato, um título nobre ou um cargo real — que permita a ele viajar livremente e fazer perguntas intrusivas em áreas onde não possui poderes legais ou institucionais. Os clientes e testemunhas confidenciais têm mais probabilidade de falar se acharem que ele pode manter suas confidências porque não pode ser facilmente questionado e tem o dever (religioso ou de honra pessoal) de não traí-los. Ele também precisará de alguma maneira de estabelecer sua identidade e seu status, que pode envolver reputação, contatos ou algum sinal óbvio de autoridade que seria difícil de roubar ou falsificar.

Provavelmente ele não será pago, pelo menos não em dinheiro, pelo seu trabalho (embora possa receber favores de “clientes” satisfeitos), então ele precisa ter renda suficiente para permitir que ele viaje e investigue.

Ele também precisará de uma maneira de fazer perguntas a servos e camponeses e obter respostas úteis. Um aristocrata não pode fazer perguntas a serviçais, mendigos, prostitutas e lenhadores em uma taverna — pelo menos não sem chamar muita atenção. Um serviçal ou um comerciante que fizer muitas perguntas indiscretas sobre seus “superiores” pode ser chicoteado ou morto.

Detetives Amadores

Detetives amadores — desde a Miss Marple de Christie, passando pelo Irmão Cadfael de Peters, pela Jessica Fletcher de *Assassinato por Escrito*, até o Scooby-Doo e seus amigos — são geralmente pessoas curiosas e questionadoras, não associadas à aplicação da lei ou formalmente treinadas como investigadores, que se envolvem em mistérios. Os amadores geralmente são considerados como bisbilhoteiros inconvenientes pelas autoridades e subestimados por seus oponentes.

Personagens amadores, assim como muitos jogadores, não têm nenhum treinamento formal em dedução. Portanto, eles podem não saber o que é importante, nem como investigar logicamente um crime, nem como interrogar melhor as testemunhas. O Mestre pode precisar fornecer mais estrutura e caminhos e pistas mais óbvias em um caso envolvendo amadores do que em um caso envolvendo jogadores experientes ou personagens experientes.

O detetive amador pode ter uma ampla variedade de habilidades. Boa percepção, boa memória e perícias sociais são importantes. O amador geralmente não terá nenhum treinamento formal em criminologia, ciência forense, jurisprudência ou medicina. Muitas de suas deduções envolvem senso comum, natureza humana e intuição.

O Mestre deve garantir que as pistas não dependam de perícias forenses que os PdJs não possuam. Por exemplo, Irmão Cadfael está ocupado enterrando corpos em *Um Corpo a Mais* quando ele nota que um dos corpos é diferente dos outros — a marca de estrangulamento no pescoço é reta, não inclinada, o que ele inferiu significar que esse corpo foi estrangulado e não executado por enforcamento. Cadfael não precisa saber nada sobre ciência forense para perceber que algo está errado e fazer inferências lógicas. Da mesma forma, o Mestre pode usar vários exemplos de corpos ou pessoas em uma aventura para facilitar para os PdJs, e seus jogadores, perceberem que algo está estranho.

Um investigador pode usar a perícia Disfarce ou outras perícias sociais para fingir uma posição que ele não possui. Alguns dos juízes chineses fictícios, por exemplo, eram mestres do disfarce e conseguiam se passar por uma pessoa de status apropriado para fazer perguntas. No entanto, muitos têm um aguçado senso de sotaque, vocabulário, roupas e maneirismos, aperfeiçoados pela ausência de documentação oficial, que usam para decidir se uma pessoa é quem ela afirma ser. As penalidades por ser pego podem variar desde mero constrangimento até ser espancado ou preso até que a verdadeira identidade do personagem seja esclarecida.

Um grupo de investigadores deve ter membros com diferentes vantagens sociais. Um personagem de alta linhagem pode ter um aliado de ouvido aguçado de status baixo, talvez um criminoso aposentado, que pode conversar com o povo comum, intimidar servos e seguir discretamente suspeitos.

Jurisdição

Como vassallo do Duque da Normandia, Sir Geoffrey não possui nenhuma autoridade legal para investigar a morte de William Rufus, compeli-lo a falar com ele ou prender um suspeito fora das terras do Duque. Ele precisa persuadir as autoridades locais

apropriadas a ajudá-lo, ou pelo menos não interferir em seu trabalho.

Sir Geoffrey enfrenta um labirinto de jurisdições sobrepostas e direitos tradicionais protegidos ciumentamente que afetam sua investigação. Por exemplo, os vereadores de uma cidade podem ter jurisdição apenas sobre os residentes em certas partes da área dentro das muralhas. O bispo local pode ter o direito exclusivo de investigar e punir qualquer crime que afete o clero e os inquilinos de edifícios pertencentes à igreja. Estudantes universitários podem não estar sujeitos nem aos anciãos da cidade nem ao bispo e podem ter privilégios contra qualquer um, exceto seu próprio reitor e o papado. Cidades portuárias altamente dependentes do comércio podem ter colônias de residentes de importantes centros comerciais como Gênova ou Veneza, que, dentro dos limites de seus bairros, estão legalmente sujeitos apenas ao administrador da colônia e, em última instância, aos líderes da cidade natal da colônia. Em alguns lugares, os judeus podem ser súditos reais protegidos pela coroa contra qualquer pessoa que não seja seus próprios líderes e funcionários reais. Em resumo, os poderes de Sir Geoffrey são limitados por quem ele quer interrogar, onde ele quer interrogá-los e as alianças políticas das autoridades locais.

Adaptação de Enredos

O mistério inglês aconchegante funciona bem em um ambiente de baixa tecnologia. O investigador amador clássico usa a natureza humana e os relacionamentos sociais, não a ciência forense e tabelas detalhadas de horários de trem, para resolver o enigma.

O mistério durão evoca o mito do cavaleiro errante que vive de acordo com seu próprio código e faz justiça conforme ele a vê. Esse mito cavalheiresco funciona bem em um cenário de baixa tecnologia, onde o sucesso depende da determinação implacável do investigador, não de métodos científicos. A dureza e a abordagem intimidadora do detetive durão funcionam bem nas ruas sombrias e becos escuros de um ambiente de baixa tecnologia.

A investigação policial é difícil de ser feita na ausência de uma polícia formal. Uma versão dela poderia ser centrada em investigadores oficiais, como inquisidores papais ou um juiz chinês.

O suspense pode se encaixar no ambiente de baixa tecnologia, desde que o enredo aumente os riscos; por exemplo, os investigadores devem evitar que exércitos se enfrentem em batalha, expor um plano para assassinar o rei e derrubar o governo ou deter uma invasão.

Essa complexidade de costumes e autoridade é uma característica-chave do cenário, embora jurisdições e agências rivais também assombrem investigadores modernos. Esse labirinto pode ser usado para fornecer um quebra-cabeça tático aos jogadores, seja na busca por aliados ou ao atrair ou sequestrar suspeitos para lugares onde possam fazer perguntas impunemente. O Mestre pode precisar dar dicas aos jogadores que não estão familiarizados com esse aspecto do cenário, caso pareçam parados e incapazes de pensar em uma maneira de confrontar uma testemunha-chave.

A CENA DO CRIME DE BAIXA TECNOLOGIA

“Os camponeses evitam a área”, disse o mateiro. “Chamam-na de ‘Bosqueruim’. Tem uma má reputação. Um veado matou o irmão mais velho de William Rufus aqui, alguns anos atrás.”

Sir Geoffrey balançou a cabeça impacientemente. “Mostre-me onde os oito caçadores estavam, camarada.”

“Aqui... e aqui... e aqui...” O lenhador apontou.

“Para esperar o veado ser conduzido ao sul pelos batedores. Tirel estava lá adiante, perto dos carvalhos.”

Sir Geoffrey caminhou até o grupo de árvores e olhou para o norte. “Sessenta e cinco metros até onde o rei foi morto, com uma única flechada no coração. Seria um tiro perfeito, mesmo que tenha sido mirado. Por acidente, então, perdido após a perseguição de um veado?”

O lenhador cuspiu. “É possível, meu senhor, mas por pouco.”

Visitar a cena do crime é o primeiro passo óbvio de um investigador. No entanto, o investigador de baixa tecnologia não deve esperar encontrar muitas pistas físicas úteis. Na medida em que a cena esteja intocada, muitas pistas não podem ser facilmente encontradas ou interpretadas. Não é apenas o fato de que as ferramentas de cena do crime familiares aos investigadores modernos não existem; as observações registradas para dar sentido a elas também não existem. Os investigadores podem aprender coisas com as quais eles próprios estariam familiarizados. Alguns exemplos:

- Nobres e soldados provavelmente estão familiarizados com o desempenho de armas, os tipos de ferimentos que infligem e como os corpos mortos parecem em vários estágios de decomposição.
- Sacerdotes, comerciantes e estudiosos podem fazer deduções simples sobre caligrafia, como a habilidade do

autor, e sobre a autenticidade de documentos escritos.

- Mateiros e pastores podem seguir rastros ou fazer algumas deduções sobre o tipo de pessoa ou animal que deixou certos rastros. Eles também podem identificar que tipo de animal causou certos ferimentos.

No exemplo, Sir Geoffrey descobre uma pista importante: há algo suspeito na teoria de que Walter Tirel, um arqueiro especialista, matou o rei por acidente. A maioria dos nobres sabe algo sobre caça e arco e flecha, mesmo que não sejam especialistas. Acertar acidentalmente o rei no peito a uma distância de 65 metros com um único ferimento fatal é difícil de acreditar. O jogador de Sir Geoffrey pode deduzir isso olhando para as estatísticas de combate de um Arco (pág. MB275), ou o Mestre pode ter plantado essa pista em uma aventura anterior em que Sir Geoffrey precisava fazer um tiro semelhante em uma competição ou combate. Sir Geoffrey também considerará se Tirel poderia ter matado propositalmente o rei com aquele tiro. Novamente, as estatísticas de combate tornam isso improvável.

O investigador também pode descobrir detalhes mundanos. Aqui, Sir Geoffrey descobriu quem eram os oito nobres envolvidos, onde eles estavam, quem estava com cada um deles e quem podia ver e ouvir o quê de cada posição. Sir Geoffrey pode procurar alguém que possa ter ficado sozinho com um arco e flechas semelhantes à fatal. Isso lhe dá uma ideia dos meios e das oportunidades.

Outro problema para o analista de cena do crime em potencial é que pode passar muito tempo antes que os investigadores cheguem à cena. Cenas de crimes atraem curiosos mórbidos. Sem a polícia para manter pessoas não autorizadas afastadas, a cena será rapidamente pisoteada por vizinhos curiosos, parentes da vítima e autoridades locais. Evidências físicas como poças e respingos de sangue, pegadas e pedaços de

Outros Lugares e Épocas

Cenários medievais são populares para mistérios, mas existem muitos outros cenários históricos que valem a pena explorar. Existem várias séries populares de mistério ambientadas na Roma Antiga. Uma campanha de **Roma Imperial** poderia ser facilmente combinada com Gordiano o Descobridor, de Steven Saylor ou Marcus Didius Falco de Lindsay Davis. Da mesma forma, existem várias séries ambientadas no Egito Antigo, na Londres vitoriana e em muitos outros tempos e lugares. A erudição desses livros varia, mas as histórias podem inspirar os Mestres e jogadores com alguma ideia de como explorar os cenários durante uma aventura.

tecido rasgado terão desaparecido ou se misturado com materiais deixados pelos espectadores. O próprio corpo provavelmente será movido assim que for descoberto, sem nenhuma atenção à sua posição original.

Se os investigadores estiverem imediatamente na cena, eles podem aprender mais. Eles podem ouvir o grito inicial e saber quem o fez e o que foi dito. Reações espontâneas podem ser muito importantes. Os investigadores podem comparar a reação dos suspeitos quando descobrem pela primeira vez o crime.

O corpo estará fresco. Qualquer pessoa com experiência em campos de batalha poderá fazer algumas estimativas aproximadas sobre o horário da morte. Isso pode ser limitado a — recente (o corpo está quente, o sangue ainda não está coagulado); dentro de um dia (o corpo está frio, *livor mortis* completo, *rigor mortis* completo) e morto há um tempo (putrefação em andamento). O investigador normalmente estará limitado a uma observação externa do corpo. Uma autópsia seria impensável. Estudantes de medicina europeus raramente tinham permissão para dissecar corpos e, mesmo assim, estavam limitados aos corpos dos pobres e criminosos. Dissecar o corpo de um nobre seria um insulto significativo. Um juiz chinês também seria limitado — qualquer mutilação do corpo que impedisse o enterro completo teria sérias ramificações teológicas na crença chinesa medieval. Se os investigadores estiverem a mais de um dia de distância, qualquer corpo provavelmente será enterrado ou, pelo menos, preservado com a remoção dos órgãos e o corpo embalado em sal. Isso é uma prática normal de baixa tecnologia. Corpos se decompõem rapidamente sem refrigeração.

Os investigadores podem avistar um suspeito em fuga, embora um assassino astuto possa correr em direção ao tumulto como se fosse inocente como um cordeirinho recém-nascido.

A INVESTIGAÇÃO DE BAIXA TECNOLOGIA

“Você sabia, Sir Geoffrey”, disse o monge maliciosamente, “que a reputação deste Rei Henry não é das melhores? Sim, dizem que ele matou um homem em Ruão, durante os problemas ocorridos há nove anos.”

Sir Geoffrey reprimiu o desejo de estrangular o homem. “De fato, bom Irmão Anselmo? Por favor, continue.”

Interrogar testemunhas sobre o crime é a principal ferramenta disponível para investigadores de baixa tecnologia. Um

Por Que Não Posso Inventar Impressões Digitais?

Frustrado com ferramentas de baixa tecnologia, um jogador pode querer que seu personagem invente ou aplique técnicas modernas em investigações de baixa tecnologia. Algumas ideias modernas, como isolar testemunhas, usar bons métodos de interrogatório e ler uma declaração para uma testemunha para sua aprovação antes de confiar nela, são anacronismos, mas não violam as convenções do gênero de baixa tecnologia e podem dar aos jogadores uma sensação mais confiável sobre sua investigação.

Outros conceitos, como o conhecimento enciclopédico de Holmes sobre barro e poeira, são difíceis de justificar na ausência de escolaridade generalizada, livros que coletam observações e métodos lógicos e científicos. Embora um investigador de baixa tecnologia possa usar alguns dos métodos de Holmes, a organização e rigor que Holmes aplicava seriam vistos como altamente estranhos.

Quando um jogador deseja aplicar uma técnica moderna, o Mestre pode simplesmente dizer “não” — a ideia não ocorreria ao personagem ou não se encaixa no gênero. Essa resposta raramente é satisfatória para o jogador.

O Mestre pode evitá-la não criando pistas que o personagem não possa usar. Se a cena do crime não tiver uma impressão digital ensanguentada na porta, o jogador do investigador não ficará chateado por não poder comparar a impressão digital com as mãos dos suspeitos. Descreva a marca como uma mancha ou borrão irregular, e o problema é amenizado. Em vez de descrever um conjunto de pegadas enlameadas, deixe o cão favorito do falecido rosnar quando o vilão aparecer.

Se o jogador insistir que a técnica moderna é possível no cenário, dê uma olhada na linha do tempo do próximo capítulo sobre a introdução de várias técnicas. Houve um grande incentivo para os cientistas dos séculos XIX e XX inventarem métodos de detecção de crimes. Mas muitos dos métodos não poderiam ser inventados até que ferramentas e técnicas subjacentes fossem inventadas. Deixe o jogador fazer o trabalho de descobrir quais ferramentas são necessárias e quais delas se encaixam na campanha.

As autoridades tendem a ser conservadoras quando se trata de crime e punição. Um PdJ terá que se esforçar para mostrar que sua perspicácia é melhor do que os métodos tradicionais já testados. Não será fácil convencer um cético xerife elisabetano a prender um magnata do carvão com base apenas em algumas marcas em um painel de vidro. O xerife é muito mais propenso a prender os suspeitos de sempre e ameaçá-los e agredi-los até que alguém confesse.

investigador provavelmente começará com as pessoas ao seu redor, como seu patrono, amigos e aliados que possam saber algo sobre o crime e os suspeitos. Ele rapidamente coletará rumores sobre a reputação dos suspeitos, seus hábitos, perícias significativas e talvez insights sobre seus vícios e falhas que possa usar contra eles no interrogatório. Ao começar com pessoas que conhece e nas quais confia, o investigador pode ter mais confiança em suas informações do que em informações obtidas de estranhos.

Os rumores provavelmente serão precisos. As comunidades são pequenas e a privacidade é rara. A maioria das pessoas permanece no mesmo lugar por toda a vida. Mesmo nas maiores cidades, a maioria dos residentes está ligada por uma rede de guildas, paróquias, amigos, patronos e vizinhos. Segredos são difíceis de serem guardados. Todos conhe-

cem a história familiar uns dos outros, feitos passados e malfeitos, trabalho atual e riqueza, e muitos detalhes das vidas uns dos outros. Rumores são uma boa maneira para o Mestre apresentar alguns dos principais PdMs antes de os investigadores os conhecerem pessoalmente.

Neste exemplo, Sir Geoffrey pode descobrir que Walter Tirel era o único “estranho” no grupo de caça. Estranhos são suspeitos automáticos porque não têm os laços íntimos de família, patronos e vizinhos para verificar seu caráter. Estranhos precisam provar sua identidade por meio de conhecidos ou parentes que imigraram de sua área de origem, pela memória de eventos comuns, por cartas de recomendação, pela vestimenta, maneira e sotaque. No exemplo, Walter Tirel foi apresentado à corte por seu cunhado, Gilbert Clare, o Conde de Tunbridge. O conde também estava presente na caça-

O Véu da Noite

A noite, na era pré-industrial, é a hora dos ladrões e assassinos. Na Europa, um sino da igreja ao anoitecer marca o fim do dia de trabalho. (Apenas alguns ofícios tinham permissão para trabalhar à luz de velas.) Os trabalhadores voltavam para casa, muitas vezes fazendo uma parada para beber em uma cervejaria ou taberna. Os portões das cidades eram trancados. Algumas cidades exigiam que os residentes locais se revezassem como vigias nas muralhas e portões, ou percorrendo as ruas em grupos com lanternas. Algumas cidades colocavam correntes nas ruas estreitas e tortuosas para bloquear criminosos em fuga. Outras soltavam matilhas de mastins treinados.

Logo após o anoitecer, a maioria das pessoas estaria em suas casas. Viajantes se acomodariam nas salas comuns das estalagens se não conseguissem abrigo com amigos, família ou colegas. Aqueles que não tinham casa se acomodariam em cantos secos para dormir durante a noite.

A cidade ficaria escura e quieta. Qualquer viajante que precisasse estar nas ruas por motivos legítimos viajaria, se possível, em um grupo grande com tochas. Viajar à noite era perigoso. Louis, o Duque de Orleães, foi assassinado uma noite em novembro de 1407, quando foi atraído para a escuridão por um falso chamado do rei. A escolta de Louis, composta por dois escudeiros e seis criados, todos com tochas, foi emboscada por 18 homens armados com espadas e machados escondidos sob suas capas.

Os pobres, bandidos e aqueles envolvidos em casos de amor noturnos não seriam os únicos a se moverem sem luz. Gangues de jovens ou estudantes poderiam andar por aí, jogando pedras em casas, vandalizando propriedades e causando problemas sob o manto da noite. Alguns jovens invadiam casas para roubar bens e violentar mulheres que encontravam dentro delas. Ocasionalmente, um nobre ou clérigo poderia liderar alguns soldados de sua casa contra uma multidão de estudantes, mas era difícil distinguir amigo de inimigo na escuridão.

A noite é um elemento de uma aventura de baixa tecnologia que a torna diferente de cenários modernos. Muitos dos crimes a serem investigados, acontecerão à noite. Os investigadores podem precisar entrevistar suspeitos ao anoitecer, quando terminam o trabalho. Eles podem ser atraídos para a noite para perseguir um suspeito ou serem emboscados pelos aliados do suspeito.

da, o que torna improvável que Tirel fosse um impostor. Ele também pode descobrir que Tirel é conhecido como um arqueiro habilidoso, mas não tem motivo conhecido para não gostar de William Rufus.

Henry, por outro lado, tem uma má reputação por seu temperamento explosivo e traições. A história do monge envolve Henry capturando um cidadão proeminente que era líder de uma rebelião em Ruão, tratando-o cortesmente como um convidado e depois empurrando-o do alto da muralha da cidade até a morte, tendo levado-o lá supostamente para admirar a vista. Sir Geoffrey também pode aprender com seu patrono que William Rufus havia prometido a Robert que ele seria rei se William morresse sem filhos. No entanto, Henry quebrou esse acordo e tomou o trono inglês para si.

Interrogando Testemunhas

Sir Robert fitz-Harmon encostou-se nas arquibancadas de madeira e olhou para o campo de torneio de Winchester. "Eu fui o primeiro a ver o Rei", ele disse

baixinho. "Eu queria morrer. Eu não tinha mais nada pelo que viver."

"Ele caiu sobre a flecha que perfurou seu coração e a quebrou."

"É claro, reconheci a flecha. Eu estava lá quando um flecheiro entregou algumas flechas recém-feitas a sua Majestade. Ele deu algumas a Walter Tirel e disse: 'As melhores flechas para o melhor tiro'. Eu o vi caçar naqueles poucos dias. Tirel era facilmente o melhor arqueiro de todos nós."

Mesmo nas maiores cidades, a maioria dos residentes está ligada por uma rede de guildas, paróquias, amigos, patronos e vizinhos. Segredos são difíceis de serem guardados.

Um cavaleiro ou nobre tem muitas boas desculpas para visitar outros nobres. Ele pode fofocar com eles no

campo do torneio ou durante uma refeição, ouvir suas recordações naquela noite fatídica. Alguns clérigos também podem estar livres para viajar, mas podem ter menos razões para falar casualmente com um nobre. Ao contrário de um detetive moderno, Sir Geoffrey provavelmente não é alfabetizado. Ele não anotará o que cada testemunha diz. Em vez disso, ele confiará em sua memória. Se ele tivesse um escriba acompanhando-o, o escriba parafrasearia o depoimento e provavelmente o traduziria para o latim. A testemunha nunca veria a nota, nem a teria lida para ela, tornando imprecisões inevitáveis.

Sir Geoffrey deve confiar nas percepções e memórias de suas testemunhas sem muitas provas físicas para guiá-lo. Aqui, Robert fitz-Harmon não especifica quantas flechas William e Walter receberam. Elas não eram feitas em lotes padronizados como os bens fabricados em massa modernos. (Outras medidas como alqueires, quartilhos, jardas e assim por diante também serão imprecisas. Cada cidade mercantil pode ter sua própria medida padrão.) Não era importante quantas flechas Walter recebeu, apenas que ele recebeu a honra e o presente do rei. Robert provavelmente não poderia identificar o flecheiro também. Ele provavelmente não prestaria muita atenção ao servo de outra pessoa.

Há algumas pessoas que um investigador não pensaria em interrogar e não confiaria se elas oferecessem informações voluntariamente. Tradicionalmente, o testemunho de hereges, pessoas excomungadas, malfeitores e criminosos notórios, servos testemunhando contra seus mestres e cônjuges testemunhando uns contra os outros não era considerado confiável. Por esse motivo, Sir Geoffrey pode desconfiar de um dos servos de Henry que possa oferecer informações implicando o rei. Um investigador de alta posição pode não pensar em entrevistar servos e camponeses, que ele pode considerar abaixo de seu status e intrinsecamente não confiáveis. Se ele os ouvir, ainda

Sir Geoffrey desconfiaria muito menos de fofocas, boatos e disse-me-disse do que um investigador moderno. Como a alfabetização é rara, Sir Geoffrey está acostumado a confiar em declarações orais e memória para a maioria de suas decisões importantes. Ele também estaria disposto a ouvir informantes que denunciavam suspeitos anonimamente ou em troca de uma parte de sua propriedade se forem condenados como hereges ou traidores. Ele poderia pedir às testemunhas que fizessem juramentos sobre livros religiosos e relíquias. O perjúrio e a retribuição divina são levados mais a sério em culturas de baixa tecnologia do que em culturas modernas. Na verdade, o vilão pode estar profundamente atormentado por ter cometido um crime que não ousa confessar e arriscar a condenação eterna se morrer sem confissão. Se o vilão confessar, sua admissão estará protegida pelo sigilo do confessor, mas o vilão precisará julgar bem seu confessor para evitar que os rumores cheguem aos superiores do padre.

Cenas de Ação

A investigação de Sir Geoffrey também pode incluir cenas de ação. Um mateiro com culpa no cartório pode tentar abandoná-lo nas profundezas da flo-

resta. Um barão pode tentar empurrá-lo das ameias ou ordenar que seus cavaleiros o espanquem. Uma testemunha importante pode fugir, forçando Sir Geoffrey a persegui-la antes que ela encontre proteção em uma igreja ou escape para uma jurisdição menos amigável. Ele pode ter que sequestrar um suspeito de um local seguro e levá-lo para a Normandia, onde Sir Geoffrey pode detê-lo e interrogá-lo com relativa impunidade. Bandidos podem atacá-lo nas estradas. Rivals invejosos podem denunciá-lo na corte ou para as autoridades locais.

A CONFRONTAÇÃO

Ranulf de Aquis encarou seu captor. "Você correu um grande risco me prendendo", rosnou. "Você não sabe que sou o chefe dos caçadores do rei?"

Sir Geoffrey deu de ombros. "Sir Robert fitz-Harmon tem muitas perguntas sobre as ações do Rei Henry. Assim como eu. E é no castelo dele que você está."

Como mencionado acima, jurisdição e status podem apresentar todos os tipos de problemas para os investigadores. Aqui, o investigador encontrou um aliado que forneceu homens para ajudá-lo a prender seu suspeito e um lugar tranqui-

lo para interrogá-lo. Nenhum dos dois tem o direito legal de deter o prisioneiro, mas não há uma força policial para investigar o desaparecimento de Ranulf e tentar encontrá-lo. Sir Geoffrey pode usar tortura para forçar Ranulf a confessar, mas precisará que Ranulf repita a confissão depois para o Duque Robert e para qualquer aliado potencial contra o Rei Henry. Se ele matar Ranulf durante a tortura sem obter a confissão, ele terá que fugir da Inglaterra ou enfrentar acusações de assassinato.

Os investigadores podem organizar uma versão de uma confrontação na sala de um castelo medieval. Idealmente, a confrontação ocorreria diante de um nobre com autoridade para prender o vilão, julgá-lo ou executá-lo. Se os investigadores tiverem status suficiente para solicitar uma audiência com um nobre adequado, então a cena será fácil de montar. No entanto, se eles não forem nobres, podem ter que subornar um funcionário da corte ou persuadir alguém a ouvi-los antes mesmo de conseguir a audiência.



Uma prisão em uma sociedade de baixa tecnologia não exige um padrão formal de prova, mas o status, a reputação, os privilégios legais, os aliados e os inimigos do acusado importam muito. Sir Robert, por exemplo, estaria muito mais disposto a ajudar Sir Geoffrey a prender um ex-oficial real que não é um nobre do que ajudar Sir Geoffrey a confrontar Gilbert Clare, cunhado de Walter Tirel e o Conde de Tunbridge. Se Sir Geoffrey desejasse prender até mesmo um membro menor do clero, ele e qualquer pessoa que o ajudasse correriam o risco de excomunhão por violar os privilégios eclesásticos, independentemente de seus motivos.

Uma vez preso, presume-se que o acusado é culpado. Todo esforço será feito para convencê-lo a confessar. Obter uma confissão usando métodos de baixa tecnologia é relativamente fácil. Obter uma confissão verdadeira é outra questão. Falsas confissões são assustadoramente fáceis de obter em ambientes modernos onde a capacidade da polícia de usar coerção física é limitada. O risco é muito maior em uma época em que a tortura física, as acusações secretas e a supervisão limitada são comuns. Os inquisidores medievais tinham plena consciência dos efeitos coercitivos da tortura. Para evitar falsas confissões, eles exigiam que o acusado confirmasse a confissão no dia seguinte à tortura. Claro, se o acusado se recusasse a confirmar, ele poderia ser torturado novamente. Os tribunais chineses também permitiam a tortura com poucos limites.

Fofoca

Homens e mulheres em sociedades pré-modernas usavam a fofoca de maneira diferente. Isso era especialmente verdadeiro em sociedades onde as mulheres eram excluídas do governo formal e do poder. Para os homens, a fofoca era uma das muitas táticas usadas em lutas políticas e legais. Para as mulheres, a fofoca era uma arma importante usada por elas e contra elas. As mulheres usavam a fofoca como uma arma porque tinham poucos outros meios para atacar seus inimigos sociais, legais e políticos. Tanto homens quanto mulheres usavam a fofoca contra as mulheres porque a reputação delas poderia ser o único alvo disponível; seus maridos e pais muitas vezes controlavam sua propriedade e renda. Rumores sexuais eram frequentemente usados contra as mulheres porque elas eram responsabilizadas por seus relacionamentos sexuais, independentemente de terem ou não algum poder de escolha em relação aos parceiros. Fofocas sobre as mulheres também podiam abordar como elas se comportavam em relação aos maridos e como cuidavam da casa — seja uma cabana ou um castelo. Fofocas sobre os homens incluíam rumores sobre dinheiro, propriedade, comércio ou sexo (infidelidade, impotência, etc.).

Como homens e mulheres usavam a fofoca para fins diferentes, a fofoca que um investigador obtém de um grupo de homens em uma taverna será diferente em tom e conteúdo da fofoca de um grupo de mulheres em uma sala de parto. Se um investigador está procurando fofocas sobre um homem, ele pode obter uma ampla variedade de rumores. Se ele está procurando fofocas sobre uma mulher, é provável que ele receba apenas fofocas sobre sua conduta sexual e vida doméstica.

Investigadores do sexo masculino podem não levar a fofoca das mulheres a sério. Mesmo que um homem esteja interessado em ouvi-la, ele pode ter dificuldade em ter acesso à rede de salas de parto, tarefas comunitárias e outras reuniões onde as mulheres falam livremente entre si.

Existem outras maneiras de obter uma confissão. A história bíblica da ameaça do rei Salomão de cortar uma criança ao meio para determinar a mãe era bem conhecida. Reivindicantes rivais de um item podem ser questionados sobre detalhes característicos de sua fabricação ou sobre o que um animal comeu pela última vez antes que o item seja aberto ou ao animal seja dado um purgante. Um truque inteligente não só pode funcionar, mas também pode dar ao investigador que o utiliza uma reputação de pensamento rápido à medida que a história se espalha.

Julgamento

Um julgamento em cenários de baixa tecnologia é realizado diante de um nobre ou de um oficial designado. Em um julgamento chinês, o juiz conduz todo o interrogatório enquanto o acusado fica de joelhos no chão na frente dele. O juiz convoca e chama todas as testemunhas. Advogados são proibidos tanto para os demandantes quanto para os réus. Nas histórias chinesas, o juiz em geral ordena que as testemunhas sejam açoitadas se suspeitar que estão mentindo ou não estão mostrando a devida deferência. No entanto, se o juiz ordenar que o acusado seja torturado até a morte e depois se provar sua inocência, o juiz e todo o seu pessoal da corte serão executados. Uma sentença de execução precisa ser ratificada pelo Trono Imperial, a menos que o juiz tenha uma autorização específica e rara para executar sem qualquer recurso.

Um julgamento europeu pela Inquisição é realizado em particular. O acusado não precisa ser informado das acusações específicas contra ele. Se os investigadores considerarem que as evidências contra ele são fortes, ele pode ser torturado até confessar e nomear seus cúmplices. O próprio julgamento é realizado diante de um grupo de inquisidores, clérigos de fora do Santo Ofício e consultores leigos da corte real. A evidência são os relatórios escritos dos inquisidores, incluindo transcrições feitas por seus escribas das declarações das testemunhas e das confissões. O acusado não está presente durante a apresentação das evidências, deliberações ou veredicto.

Um julgamento europeu diante de um nobre, ou de seu representante, varia dramaticamente. Geralmente, um nobre realiza sessões de corte periodicamente. No nível da vila, muitas vezes toda a vila comparece à corte. Moradores locais que têm disputas entre si ou que violaram costumes locais prestam depoimento e recebem o julgamento do nobre ou de seu oficial. Não há direito prático de apelação. Os tribunais da alta nobreza e do clero são mais formais, mas ainda se baseiam em costumes e reputação mais do que em qualquer código de leis escrito ou índice de decisões anteriores.

Investigações Disfarçadas

Muitas sociedades de baixa tecnologia são muito sensíveis ao status. As pessoas tendem a ter muita consciência do status, hierarquia, privilégio e costume. Isso torna difícil para um único investigador (ou grupo de investigadores com status semelhante) interrogar algumas testemunhas. Purkiss, o carvoeiro, é improvável que seja muito útil para Sir Geoffrey, supondo que Geoffrey entenda até mesmo seu dialeto saxão e não fale apenas francês normando.

Nas histórias chinesas de tribunais, o juiz às vezes é um mestre do disfarce. Isso permite que ele se torne alguém em quem uma testemunha pode confiar, como um médico ou um comerciante. É claro que, a menos que o investigador tenha criado e mantido uma identidade alternativa consistente, ele terá que lidar com a suspeita usual sobre estranhos e pode ter que provar-se para conseguir permissão para entrar em uma cidade, ou mesmo em uma estalagem.

Se descoberto, o investigador disfarçado pode se meter em muitos problemas, desde a desonra social até a prisão. Um cavaleiro descoberto pela guarda da cidade, fingindo ser um comerciante, poderia alegar estar secretamente visitando sua amante. Dada a falta de privacidade e as interconexões de família, guilda e paróquia, o boato se espalharia rapidamente pela cidade. Um comerciante disfarçado de cavaleiro, por outro lado, poderia enfrentar problemas mais graves... ele poderia ser suspeito de um caso amoroso com uma mulher acima de sua posição social, ou de outras ações nefastas.

Se não for descoberto, o investigador pode se deparar com seus próprios subordinados, que podem tratá-lo mal, com bandidos que o intimidam e com servos que zombam de um mero plebeu de uma forma que não ousariam falar com um funcionário da corte. Mestres e jogadores podem se divertir com essas cenas e explorar partes do cenário que nunca experimentariam de outra forma.

Um tribunal em cenários de baixa tecnologia tende a ser menos formal do que uma sala de audiências moderna. Há menos restrições sobre quem pode falar ou proibições contra várias pessoas falando ao mesmo tempo. Isso permite que o Mestre evite um dos problemas de uma confrontação em uma sala de audiências moderna, em que apenas um PdJ pode estar ativo por vez. Como frequentemente há menos ênfase em regras legais, os investigadores também têm mais liberdade para apresentar seu caso usando suas reputações, fofocas, boatos e qualquer evidência que tenham em mãos.

Ordálios e Juramentos

Ordálios, juramentos e julgamento por combate proporcionam cenas de confrontação alternativas interessantes. Muitas culturas tinham ordálios tradicionais que um acusado poderia usar para provar sua inocência por intervenção divina. Prováveis ordálios incluíam engolir pão consagrado, tocar, segurar ou caminhar sobre pedras ou ferros quentes, e ordálios por água, nas quais o culpado flutuava e o inocente afundava (sendo retirado antes de se afogar). Em algumas culturas, o acusado era obrigado a tocar o corpo da vítima para que o corpo pudesse indicar o assassino com um sinal como sangue fresco jorrando de

uma ferida. Algumas culturas permitiam que o acusado prestasse juramento sobre relíquias sagradas, muitas vezes acompanhado pelos juramentos de amigos e vizinhos (*compurgadores*) que atestavam a inocência e a honra do acusado. Algumas culturas permitiam o julgamento por combate, seja pelo próprio acusado ou por um campeão. Acredita-se que o favor divino auxilie o lutador inocente.

Personagens acusados podem usar ordálios para provar sua inocência de um crime. Ordálios que envolvem testes físicos, como ferros quentes ou pedras, geralmente se baseiam em respostas involuntárias do corpo, como suor excessivo ou salvação, que estão associadas à culpa. Em uma ordália física, peça testes de Vontade ou Controle Corporal. Se o PdJ for inocente, ele deve receber um bônus no teste. Se ele se considera culpado, atribua uma penalidade apropriada.

Réus que têm uma forte fé religiosa, Dever ou Códigos de Honra apropriados podem precisar fazer uma rolagem de Vontade para fazer conscientemente um falso juramento sobre relíquias ou outros símbolos importantes.

Se um réu for um campeão em uma batalha, o Mestre pode desejar conceder a ele um pequeno bônus de moral para rolagens de Vontade e HT se ele acreditar estar do lado certo e uma pequena penalidade se tiver dúvidas sobre suas ações.

PUNIÇÃO

Em um campo enlameado perto da cidade de Alton, no sul da Inglaterra, os soldados invasores e defensores esperavam enquanto seus comandantes conversavam.

“Ótimo trabalho, Sir Geoffrey!” O Duque Robert estava praticamente roncando ao entrar na tenda. “Agradeço por sua ajuda.”

“Como está indo a conversa, meu senhor?” perguntou Sir Geoffrey.

“Bem o suficiente. A Igreja está apoiando o Rei Henry.” O Duque começou a tirar sua armadura. “Temos um exército maior e poderíamos obter a vitória, mas não serei excomungado por isso. Mas com d’Aquis em mãos, tenho a alavanca de que preciso. Ele revelou tudo — mencionou não apenas o pequeno Henry, mas também o Conde.”

“Quais termos Henry ofereceu?”

O Duque Robert riu. “Ele oferece 2.000 libras por ano, em troca de ceder minha reivindicação ao trono. Muito se deve ao seu trabalho, Sir Geoffrey. Volte para sua casa e esposa com os agradecimentos de seu suserano — e isso.”

Sir Geoffrey pegou a bolsa pesada que Robert jogou para ele. Pesando-a em sua mão, ele sorriu apreciativamente. “É bom saber que a justiça foi feita!” ele disse.

A justiça em cenários de baixa tecnologia não necessariamente se parece com “justiça” aos olhos modernos. O que acontece com a parte culpada depende tanto de sua hierarquia, aliados e situação política — e de quem está aplicando a punição — quanto das próprias transgressões.

Camponeses, comerciantes e a baixa nobreza provavelmente serão punidos rapidamente, muitas vezes por execução, mutilação ou marcas. Aqueles com Status, Riqueza, Clericato e aliados poderosos podem escapar de qualquer punição séria por suas transgressões, pagando subornos a seus inimigos em dinheiro, terras, títulos, propriedades e privilégios.

Pequenas comunidades podem resistir a uma solução que conflite com o consenso local. Os moradores têm que conviver com a família, aliados e amigos do vilão. Provar o caso para a satisfação da comunidade e encontrar uma punição que a comunidade possa aceitar pode ser difícil.

Os investigadores podem, com muito trabalho, fazer com que os patronos e aliados políticos se voltem contra um suspeito culpado, fazendo com que retirem sua proteção. Gilles de Rais, por exemplo, era um companheiro de Joana d’Arc, Marechal da França, favorito do rei francês e um poderoso barão. Quando ele se desentendeu com sua família e o Duque da Bretanha por dívidas de

jogo, sua família apreendeu fisicamente alguns de seus castelos para impedir que os credores os vendessem. Nos castelos, encontraram os corpos de crianças que Gilles havia matado ao longo de vários anos. Os camponeses locais não tinham a quem reclamar, e assim os crimes permaneceram desconhecidos. O Bispo de Nantes se envolveu na disputa, o que levou ao julgamento de Gilles por heresia, sua excomunhão e sua execução. A natureza dos crimes dificultou o apoio de qualquer um dos antigos aliados de Gilles; nenhum veio em sua defesa.

No entanto, se o juiz ordenar que o acusado seja torturado até a morte e depois se provar sua inocência, o juiz e todo o seu pessoal da corte serão executados.

EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO: A INQUISIÇÃO

Em uma campanha de mistério, os jogadores podem querer que seus investigadores sejam membros de uma organização de detetives apropriada. Ou o Mestre pode querer um modelo histórico para uma organização que possa manter os investigadores sob controle se eles se afastarem demais da lei.

A Inquisição Espanhola (1478–1834) é o análogo europeu de baixa tecnologia mais próximo de uma agência de detetives profissional. O Santo Ofício tinha alcance internacional. Seus membros eram escolhidos entre as ordens franciscana e dominicana e encarregados pelo papado, através da monarquia espanhola, de descobrir hereges entre os leigos, extrair confissões e impor penitências apropriadas.

A Inquisição tinha alguns aspectos de uma força policial. Ela trabalhava para o governo, não para cidadãos privados, e tinha poderes de detenção, aprisionamento, interrogatório e, efetivamente, execução.

Uma investigação da Inquisição começava quando um grupo de inquisidores chegava a uma área. Eles apresentavam suas credenciais ao padre local e ao nobre local de maior posição. No próximo domingo ou dia de festa, os inquisidores exigiam que todos os residentes comparecessem ao serviço religioso. Após o sermão ou o credo, um inquisidor erguia um crucifixo e pedia à congregação que levantasse a mão direita e repetisse um juramento solene de apoio à Inquisição e a seus ministros.

Então, um inquisidor pregava um sermão e recitava a lista de heresias. Qualquer um que desejasse limpar sua consciência poderia se apresentar aos inquisidores e denunciar a si, ou a outras pessoas, incluindo quaisquer cúmplices que participassem da heresia ou a incitassem. Aqueles que fizessem isso dentro de 30 ou 40 dias após o sermão — um período de graça — seriam absolvidos e reconciliados com a Igreja sem sofrer penalidades sérias. Aqueles que não aproveitassem o período de graça corriam o risco de sofrer punição séria ou morte.

Durante os dois meses seguintes, os inquisidores coletavam informações daqueles que confessavam, das testemunhas e dos informantes. A Inquisição dependia dos residentes locais para denunciar as heresias de seus vizinhos. Os moradores frequentemente confessavam por medo do que seus vizinhos, parentes e inimigos poderiam dizer sobre eles. Denúncias insignificantes eram usadas para resolver velhas disputas. Os tribunais ocasionalmente suspendiam os julgamentos quando acreditavam que as acusações eram falsas, mas acreditavam que as falsas acusações eram raras. As consequências para a perjúria eram leves, embora pudesse haver queimaduras, açoitamento e sentença às galés.

Nos dois meses seguintes, os inquisidores coletaram informações daqueles que confessaram, de testemunhas e de informantes. A Inquisição dependia dos moradores locais para denunciar as heresias de seus vizinhos. Os moradores frequentemente confessavam com medo do que seus vizinhos, parentes e inimigos poderiam dizer sobre eles. Denúncias mesquinhas foram usadas para acertar velhas contas. Os tribunais ocasionalmente suspendiam os julgamentos quando acreditavam que as acusações eram falsas, mas acreditavam que acusações falsas eram raras. As consequências para perjúrio eram leves, embora queimaduras, açoites e sentenças de envios para as galés pudessem ser impostas.

Quando alguém fazia uma denúncia, os inquisidores apresentavam as declarações a um grupo de teólogos que determinavam se o acusado era um herege. Se os teólogos concordassem que havia prova de heresia, o promotor redigia um pedido de prisão do acusado.

O acusado foi detido e sua propriedade “sequestrada” e usada para pagar por sua prisão. Os parentes do acusado poderiam solicitar uma pensão para sustentarem-se. Uma vez preso, o acusado era considerado culpado. Se provasse sua inocência, seria imediatamente liberado. Os prisioneiros eram mantidos em prisões eclesiásticas, muitas vezes isolados uns dos outros. Aqueles que fossem libertados teriam que jurar um juramento de não revelar o que haviam vivido na prisão.

Os inquisidores abordavam o acusado três vezes ao longo das duas semanas seguintes, exortando-o a confessar. Somente na última advertência o acusado era informado das acusações reais e de um resumo das evidências. Em seguida, ele era obrigado a se declarar culpado. Depois de se declarar, ele poderia solicitar um advogado de uma lista aprovada pelo tribunal da inquisição.

O acusado era interrogado na presença de um inquisidor, um secretário e um notário. A tortura era permitida de acordo com “a consciência e vontade dos juízes designados, seguindo a lei, a razão e a boa consciência. Os inquisidores devem ter muito cuidado para justificar a sentença de tortura e seguir o precedente”. A tortura era usada em uma minoria de casos, para interrogar os suspeitos, não para puni-los. Na maioria dos casos, a ameaça era suficiente. As confissões feitas sob tortura não eram consideradas válidas. O acusado tinha que ratificar a confissão no dia seguinte ao ordálio. As regras proibiam que alguém fosse torturado mais de uma vez, no entanto, uma sessão poderia ser suspensa e retomada. Os torturadores não tinham permissão para matar o acusado nem fazê-lo sangrar.

Após a investigação e interrogatório, o caso era considerado por um tribunal de juízes sem a presença do acusado. O acusado poderia ser absolvido; multado; receber penitência ou reconciliação; ou ser queimado (em pessoa ou figurativamente). O julgamento também poderia ser suspenso, e o acusado liberado, com o aviso de que o julgamento poderia ser retomado a qualquer momento. Havia um direito muito limitado de apelação. Por uma questão técnica, hereges impenitentes ou reincidentes condenados à morte eram “entregues” ao tribunal secular, já que o clero era proibido de matar.

Após o julgamento, o tribunal poderia ordenar a confiscação dos bens do herege. Informantes poderiam reivindicar uma parte dos bens do acusado como recompensa. O saldo restante era usado para financiar a própria inquisição.

EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO: CAPTURADORES DE LADRÕES VITORIANOS

Antes da criação da polícia, Londres dependia dos capturadores de ladrões para prender criminosos e prevenir crimes. Em uma Londres movimentada, os comerciantes locais não tinham mais tempo para responder a um clamor (a tradição comum da *common law* de que qualquer pessoa que ouvisse um pedido de ajuda corresse para capturar o ladrão). Em vez disso, eles ofereciam recompensas aos capturadores de ladrões locais para recuperar bens roubados.

Os capturadores de ladrões capturavam sua presa, às vezes em uma emboscada, outras vezes em perseguição quando um comerciante dava o alarme. O ladrão era levado perante um juiz e, em seguida, preso para julgamento. As sessões de julgamento ocorriam mensalmente, com menos frequência nos subúrbios mais afastados, onde os juízes viajavam em rodízio. Por seus esforços, o capturador de ladrões recebia uma recompensa do comerciante, um prêmio da coroa e os bens do ladrão (se houvesse) eram confiscados por ele. (O juiz, seja um magistrado do tribunal ou um juiz ambulante “comercial”, também recebia uma taxa por cada criminoso condenado e uma parte de quaisquer bens confiscados.) A pena para a maioria dos crimes era a execução pública.

É claro que alguns capturadores de ladrões eram corruptos e tentavam explorar o sistema, essencialmente devolvendo os bens ao seu proprietário original e dividindo a taxa com o ladrão. Jonathan Wild, autodenominado Capitão-Geral dos Capturadores de Ladrões da Grã-Bretanha e Irlanda, foi executado por conspirar com salteadores de estrada, arrombadores e ladrões. Entre os esquemas de Wild estava um sistema de capturar ladrões desobedientes, gananciosos ou de baixa patente para manter a aparência de dissuasão real. As vítimas eram enforcadas pelos tribunais.

Outro esquema, comum após a morte de Wild, era recrutar jovens para o crime, para que os capturadores pudessem pegar os jovens criminosos e puni-los pelos delitos de membros mais antigos da guilda. Os ladrões também costumavam subornar os capturadores de ladrões. Após uma série de escândalos, foram feitos mais esforços para reformar o sistema de capturadores de ladrões.

Henry Felding, um juiz de paz no Tribunal de Bow Street, convenceu meia dúzia de capturadores a trabalhar sob

seu controle direto. Seus homens passavam tanto tempo bisbilhotando nas tavernas perto das docas, disfarçados, quanto competindo por clientes entre os comerciantes e clientes ricos. Seus capturadores dependiam muito de contatos, subornos e ameaças para descobrir ladrões e recuperar bens roubados. O meio-irmão de Henry, Sir John Felding, publicava um jornal de circulação nacional chamado “*Hue and Cry*”, que listava e descrevia artigos roubados, tornando-os mais difíceis de serem vendidos ilegalmente, e listava nomes e descrições de suspeitos e criminosos procurados.

Um capturador de ladrões que não trabalhava para um juiz em geral tinha um magistrado favorito a quem preferia que ouvisse seus casos. Alguns magistrados julgavam seus casos de imediato, realizando julgamentos em suas casas ou tavernas. Um julgamento e condenação rápidos significavam que o juiz e o capturador de ladrões receberem suas taxas na hora, mas tornava difícil para o acusado se defender. (Não havia privilégio contra a autoincriminação, mas um réu não podia testemunhar em seu próprio julgamento porque se acreditava que ele seria tentado a mentir e acrescentar perjúrio a seus outros pecados.)

Como patronos, um único capturador de ladrões emprega uma pequena equipe de valentões intimidadores, investigadores talentosos e informantes, papéis perfeitos para muitos PdJ do período. A maioria da equipe trabalhará por demanda, deixando tempo para outras aventuras. Um magistrado patrono frequentemente emprega vários capturadores de ladrões e suas respectivas equipes. Como oficial da coroa, um magistrado pode oferecer melhor prestígio e remuneração, mas geralmente supervisiona de perto sua equipe para proteger seu próprio emprego e reputação.

Como adversários, a maioria dos capturadores de ladrões possui poder desproporcional ao seu papel social. Eles frequentemente têm favores de pessoas importantes cujos bens eles recuperaram. Através de seus informantes, eles frequentemente têm conhecimento de contrabando, visitas a prostitutas e outras informações que podem ser usadas para extorquir ação contra um rival ou inimigo. Matar ou ferir gravemente um capturador de ladrões geralmente provoca uma investigação e retaliação por seus colegas e aliados. Um magistrado é um adversário perigoso; ele tem o poder judicial de enviar inimigos de classe inferior à prisão ou ao cadafalso. Atacar socialmente um magistrado é difícil devido ao status, riqueza e hierarquia política do magistrado. Atacá-lo fisicamente é o mesmo que atacar a pessoa do rei. Independentemente de como outros oficiais reais e locais se sentem em relação ao magistrado, eles devem investigar o ataque e punir severamente o agressor.

CAPÍTULO CINCO

O DETETIVE MODERNO

"Parece-me um caso que provavelmente nunca será resolvido por provas ou depoimentos de fatos. Os tiras tiveram homens muitos bons nele, e se tivessem algo utilizável em pegadas, ou impressões digitais, ou pegar a faca de carne da gaveta, ou álibis ou horários, ou algo como sapatos que foram usados na floresta, alguém teria sido preso há muito tempo."

– Archie Goodwin,
Quem Matou a Milionária?

"Olha, Jack", disse o sargento, "foi suicídio. A Dra. McDonald diz isso bem aqui."

"Eu sei que é isso que está escrito, Cecília, mas conversei com os pais dela e seus amigos quando ela desapareceu — estudante de pós-graduação, boas notas, sem rompimentos recentes, sem depressão. Por que ela se mataria e por que no reservatório em Wrighton? Algo simplesmente não se encaixa."

"Jack, eu estava lá quando os mergulhadores a encontraram. Ela está morta. Não espero que os pais dela lidem bem

com isso, mas eles não deveriam decidir se você deve continuar investigando?"

"Eles me contrataram para descobrir o que aconteceu, e é isso que vou fazer."

Jack Williams é o estereótipo do detetive particular moderno desganhado. Ele foi contratado para encontrar uma jovem desaparecida e agora tem um possível homicídio em mãos. Ele é um detetive no clássico estilo durão. Uma vez que ele encontra um quebra-cabeça, ele o seguirá até o fim, mesmo que não esteja sendo pago para isso.

O caso de homicídio de Williams foi inicialmente investigado pela polícia, mas a polícia tem recursos limitados. Se os clientes de Williams tivessem recorrido à polícia sobre o desaparecimento de sua filha adulta, os policiais provavelmente não teriam levado o caso muito a sério, a menos que houvesse alguma evidência de sequestro ou outra atividade criminosa. Quando o corpo dela foi encontrado, a polícia

iniciou uma investigação que terminou rapidamente quando o legista decidiu que ela cometeu suicídio.

Detetives particulares não são policiais. Eles frequentemente são procurados quando o cliente deseja manter o problema em segredo, quando o problema ainda não é um crime, quando a polícia não pode ou não deseja se envolver, ou quando alguém não está satisfeito com a resposta oficial do governo. A maioria dos investigadores particulares são eles próprios ex-policiais, treinados em métodos policiais, com contatos em vários departamentos e círculos profissionais.

Williams entende de evidências forenses. No entanto, neste caso, a ciência forense na maioria das vezes lhe diz o que não aconteceu. Se a polícia tivesse evidências sólidas sugerindo um homicídio, eles ainda estariam investigando o caso. Como ele trabalha sozinho, sem burocracia, ele tem mais margem para seguir seu instinto de que algo está errado.

MISTÉRIOS MODERNOS

É difícil exagerar as mudanças entre investigações de baixa tecnologia e modernas. O final do século 19 trouxe os primeiros departamentos de polícia uniformizados e os primeiros detetives policiais à paisana. O final do século 19 também trouxe as primeiras agências de detetives particulares, fornecendo serviços de investigação e segurança. Finalmente, a criação de forças policiais trouxe um fluxo constante de avanços na ciência forense e novos métodos (desde fotos de identificação até impressões digitais e DNA) para encontrar criminosos a partir das testemunhas e evidências deixadas por eles nos locais do crime.

O desenvolvimento de polícias e agências de detetives profissionais em tempo integral, discutido com mais detalhes em **GURPS Polícia**, estabeleceu a ideia de que a justiça era uma questão para governos, não resolvida privadamente por vingança, vendeta e ações judiciais privadas. Métodos confiáveis

de identificação tornaram possível saber quem era um estranho e identificar criminosos reincidentes. Evidências físicas começaram a revelar os problemas com testemunhas oculares e a falibilidade da memória humana.

O final do século 19 também criou as primeiras histórias de detetive ocidentais e um novo tipo de herói literário e do mundo real. Sir Arthur Conan Doyle e seus seguidores criaram o gênero do "detetive genial". Jornais, histórias de "crime verdadeiro" e revistas entusiasmavam o público com as façanhas dos agentes de Allen Pinkerton e dos detetives da Scotland Yard.

A Era de Ouro da ficção de mistério (1920–1945) foi a época de ouro de Agatha Christie e seu "detetive genial", Hercule Poirot, e de John Dickson Carr e seus enigmas de quartos trancados. Foi também a época de histórias mais realistas que utilizavam as emergentes ciências forenses e usavam o gênero do

mistério para explorar negócios, medicina e religião. E, é claro, foi o início do gênero durão exemplificado por escritores como Dashiell Hammett e Raymond Chandler. Esses escritores clássicos ainda são amplamente copiados por autores modernos.

O mistério moderno é o gênero mais fácil de adaptar para RPGs. Mestres e jogadores já estão familiarizados com o mundo moderno. Eles podem abordar o mistério com todas as ferramentas e ideias que ouviram no noticiário, em jornais e revistas, e em seus livros, filmes e seriados favoritos. Na verdade, eles podem ter problemas para esclarecer concepções errôneas populares sobre o que a ciência forense pode revelar.

Tenha em mente que as aventuras de mistério não são a realidade. Conforme discutido no Capítulo 1, existem convenções no gênero do mistério que o aproximam da realidade, mas com mais dramaticidade.

Os jogadores podem ser tentados a confiar na polícia. Afinal, seus personagens pagam impostos. A polícia deveria ser capaz de lidar com problemas rotineiros. A menos que seja uma aventura de investigação policial, a aventura deve apresentar um problema que a polícia não possa ou não queira resolver sozinha. Se a resposta fosse fácil e óbvia, ou se a polícia pudesse resolver o caso usando investigação policial rotineira, não haveria motivo para os personagens se envolverem.

Mistérios modernos podem ser mais fáceis de planejar porque os Mestres têm acesso a muitas informações. Eles podem encontrar mapas da cidade, plantas de construção, fotografias apropriadas, procedimentos de cena do crime da polícia e muito mais. Eles não precisam criar tanto do zero como poderiam em um mistério de baixa tecnologia, fantasia ou ficção científica. Por outro lado, os detetives têm acesso legítimo a muitas informações também. Gerenciar informações e não deixar que a necessidade de ser realista sobrecarregue a aventura ou os personagens pode ser um problema. Lembre-se de que a aventura vem primeiro. Os jogadores não ficarão impressionados se o Mestre tiver os planos exatos da sala de estar do Duque de Buckingham se eles não tiverem nada interessante para fazer naquele local.

O INVESTIGADOR MODERNO

"Você é um policial, Pat. Você está limitado por regras e regulamentos. Há alguém acima de você. Eu estou sozinho. Posso dar um tapa em alguém na cara e eles não podem fazer nada. Ninguém pode me expulsar do meu emprego. Talvez não haja ninguém para fazer um grande alvoroço se eu for abatido, mas ainda tenho uma licença de detetive particular com o privilégio de carregar uma arma, e eles têm medo de mim."

– Mike Hammer,
Eu, O Juri

Jack Williams é um típico detetive particular moderno. Ele é um detetive aposentado da polícia de uma cidade pequena, o que significa que ele tem vários anos de experiência como policial e alguns anos de experiência como detetive. Ele está familiarizado com ciência forense, direito criminal e com a natureza humana. Ele tem uma secretária em meio período para cuidar de seus arquivos e cuidar das contas. Ele está familiarizado com armas de fogo e pode carregar uma para sua própria proteção.

Embora investigadores amadores continuem sendo uma peça central do gênero ficcional, a maioria das histó-

rias de mistério modernas apresenta investigadores com algum treinamento profissional. Resolver os problemas de seus clientes ou prevenir crimes é o trabalho deles. Eles raramente sabem qualquer coisa sobre o cliente, a vítima ou os suspeitos antes do incidente e podem nunca encontrá-los novamente depois. Esse modelo dá ao Mestre uma tela em branco para cada aventura, mas também significa que os suspeitos e testemunhas precisam ser interessantes e memoráveis para que os jogadores não percam a noção de quem é quem.

ou trabalhando para outro investigador licenciado), passar por uma verificação de antecedentes e manter algum seguro de responsabilidade civil. A jurisdição não impede que os investigadores sigam pistas em outros estados ou países; ela limita principalmente onde o investigador pode anunciar, ter um escritório e aceitar casos. A polícia, por outro lado, tem limites de jurisdição. Fora de sua jurisdição, um policial é apenas um cidadão comum, embora seja provável que receba alguma cooperação e ajuda das autoridades locais. Detetives ama-

Adaptação de Enredos

O mistério inglês aconchegante é mais comum em aventuras ambientadas antes e durante a Segunda Guerra Mundial. A natureza fragmentada e móvel da sociedade moderna torna mais difícil sustentar a rede de laços sociais e segredos que caracterizam um mistério inglês clássico e aconchegante. Por outro lado, a fragmentação gerou subculturas que podem sustentar seus próprios "aconchegantes", como a SCA (*Murder at the War*, de Mary Pulver) e convenções de ficção científica (*Bimbos of the Death Sun*, de Sharyn McCrumb).

O mistério ao estilo durão é um conto moderno essencial de honra anacrônica em um ambiente moderno. Esse gênero funciona bem em tempos de agitação social, incerteza econômica, corrupção generalizada e cinismo geral.

A história de investigação policial também é muito comum. Algumas versões se concentram nos esforços obstinados de detetives comuns da polícia para manter a paz em sua pequena parte do mundo. Outras versões utilizam os últimos desenvolvimentos na ciência forense para resolver crimes.

A história de suspense é perfeitamente adequada para aventuras modernas. Este gênero de mistério é um dos mais recentes e funciona melhor em um cenário de organizações sombrias ou vilões lutando contra heróis que tentam desesperadamente salvar uma população inconsciente. A perda de privacidade e o anonimato da vida moderna são dois temas que frequentemente surgem neste gênero. Os suspenses também costumam ter um alto nível de tecnologia, usada tanto pelos protagonistas quanto contra eles.

Os investigadores têm acesso a muitas informações na era moderna. Williams, que tem um relacionamento amigável com a polícia de Wighton, pode ter acesso a relatórios de autópsia, relatórios de cena do crime, fotografias e outras informações técnicas. Consulte o Capítulo 2 para gerar ou interpretar esse tipo de registro. Williams pode ligar para praticamente qualquer pessoa que desejar consultar sobre o caso e viajar tão longe e rapidamente quanto seu orçamento permitir. É muito mais difícil para um suspeito ou testemunha evitá-lo sem tomar medidas significativas para desaparecer por um tempo.

Jurisdição ainda é uma preocupação, mas menos para investigadores particulares do que para detetives de polícia e agentes federais. A maioria dos estados americanos exige que os investigadores particulares sejam licenciados, o que envolve comprovar alguma experiência como investigador profissional (policial

dores são apenas cidadãos comuns, a jurisdição é irrelevante para eles.

Distinções de classe, social e racial ainda são importantes em alguns lugares e tempos no cenário moderno. Distinções de classe são menos importantes nas histórias americanas do que nas inglesas. A hipocrisia do status social é um tema importante em algumas histórias de mistério durão e pode aparecer em histórias em que detetives de classe média (privados ou policiais) investigam crimes da alta sociedade. Distinções raciais podem ser importantes, especialmente em histórias americanas. É menos comum ver questões raciais em um aconchegante do que em um enredo durão ou de investigação policial, onde a raça pode ser um tema importante.

O exemplo de mistério neste capítulo ilustra um enredo complexo. Williams foi contratado para um caso de desaparecimento de pessoa. Seu cliente lhe deu o nome da vítima, endereço residencial,

data de nascimento, empregador, etc. Essas informações deram a Williams vários lugares para começar, incluindo uma verificação no SERASA para cobranças recentes, uma verificação bancária para saques recentes em caixas eletrônicos e uma verificação no DETRAN para multas recentes. A verificação do departamento de trânsito revelou uma multa por excesso de velocidade perto de Wrighton. Enquanto espera pelos resultados das outras verificações, Williams se agarra naquilo que tem e liga para o departamento procurando pelo policial que emitiu a multa. O policial o encaminha para o Detetive McMahon, que investigou o suposto suicídio.

Como Williams é um policial aposentado, ele pode obter mais cooperação do policial médio do que um detetive sem esse passado. Aqui, no entanto, ele tem a sorte de conhecer Cecilia McMahon antes do caso e ter uma amizade pessoal que lhe fornecerá informações adicionais. Para fins de jogo, ela pode ser alguém mencionado pelo jogador de Williams no histórico do personagem, uma continuação de uma aventura anterior, um Contato ou apenas um PdM criado pelo Mestre para dar cor à história.

A CENA DO CRIME MODERNA

O carro de Nancy Oliver estava estacionado em um canto do depósito de veículos. Williams andou em volta dele pensativamente. Ele olhou as fotos do carro na cena do crime. Ninguém havia se esforçado muito para examiná-lo. Não havia nada óbvio para encontrar. Ao contrário do que a televisão faz parecer, testes de DNA, análise de cabelos e fibras, até mesmo luminol, tudo custa dinheiro e tempo. Não é algo que a polícia de Wrighton possa se dar ao luxo de desperdiçar. O cliente de Williams também não pode pagar por testes caros.

Williams olhou debaixo e em cima do carro na lama e no mato, esperando ver algo interessante. Nada incomum. Ele olhou o relatório do departamento — procedimento padrão para vasculhar o carro quando ele foi recuperado. Nada fora do comum.

A polícia encontrou as chaves de Oliver ainda no bolso dela quando recuperaram o corpo. Williams as usou para abrir o porta-malas. Um pneu. Algumas ferramentas. Uma pá de neve. Ele olhou atentamente para o tapete em busca de manchas. Nenhuma. Ele abriu a porta do carro e vasculhou o porta-luvas e os para-sóis. Os carros dos estudantes costumam ser mais bagunçados — livros didáticos, papéis, disquetes, CDs. Este estava limpo, exceto por alguns recibos — um do pedágio, um da gasolina. Ele colocou a chave na ignição para olhar o indicador

de combustível. Por que alguém encheria o tanque de gasolina do carro e depois se mataria? Williams anotou o endereço do posto de gasolina.

Os jogadores devem ter alguma ideia do que seus investigadores devem fazer em uma cena do crime. Décadas de filmes, seriados e romances fizeram a maioria das pessoas perceber como é importante deixar uma cena do crime intocada. Isso não impede que multidões se reúnam em torno da fita amarela na esperança de ver algo interessante. Também não impede que alguns espectadores levem lembranças de cenas do crime mal vigiadas para guardar ou vender na OLX.

O investigador moderno pode esperar por uma cena do crime que tenha sido em grande parte intacta quando a polícia chegou e tenha sido processada profissionalmente. Os departamentos de polícia têm recursos humanos e financeiros limitados, portanto, uma cena do crime geralmente receberá apenas a atenção que pareça merecer. Se a causa da morte e o culpado parecerem óbvios, poucos departamentos dedicarão tempo para procurar pequenos vestígios de evidências. Se o corpo de um homem for encontrado com uma faca cravada no peito e as impressões digitais de sua esposa na faca, será tratado como um homicídio doméstico rotineiro. Crimes óbvios normalmente não se tornam aventuras de RPG a menos que haja algo mais no caso do que se vê. Isso pode levar os jogadores a pensarem meta-jogo. Eles sabem que o Mestre provavelmente não passou uma semana preparando-se para um simples homicídio. Tem que haver algum truque ou reviravolta em algum lugar.

As ferramentas forenses modernas fornecem muitos lugares para esconder essa reviravolta. Os personagens podem procurar e encontrar todo tipo de evidência interessante. Um criminoso habilidoso com um grande orçamento pode reconstruir virtualmente o crime, passo a passo, usando análise de respingos de sangue, impressões digitais, padrões de ferimentos e outras evidências. Os jogadores podem se afogar nesse mar de informações se não tiverem alguma ideia de como priorizá-las e categorizá-las. Uma aventura de mistério deve fornecer pistas falsas suficientes para tornar o quebra-cabeça um desafio, mas não tantas que os jogadores não consigam lembrar dos detalhes importantes.

Se os PdJs não forem policiais, um PdM chave será o detetive da polícia encarregado de qualquer cena de crime óbvia. O departamento terá gerado uma grande quantidade de relatórios, esboços, fotografias, evidências físicas e resultados de laboratório. Ter acesso a essas informações pode ser crucial

para a investigação. Os investigadores precisarão descobrir como convencer alguém no departamento a oficialmente ou extraoficialmente fornecer-lhes acesso a esses registros.

Essa pode ser uma cena importante na aventura. Os policiais não apreciam civis xeretando seus casos. A presença de um investigador particular pode ser interpretada como uma crítica, um sinal de que a família do falecido não confia na polícia local. Se houver realmente um problema com a investigação, como corrupção, incompetência, ou apenas publicidade negativa ou consequências políticas ruins ao classificar uma morte como homicídio, a polícia pode tentar desencorajar o investigador a prosseguir. Pense em como a polícia local reagirá aos intrometidos. Os investigadores precisam encontrar uma abordagem para resolver esse quebra-cabeça tático e obter as informações adequadas. Se eles se saírem mal e se indispuserem com a polícia local, eles podem obter informações importantes de outras maneiras, mas devem esperar um desafio mais difícil.

Identificar um corpo desconhecido é mais fácil para o investigador moderno. No exemplo deste capítulo, o corpo de Oliver foi identificado pelas circunstâncias. Seu carro estava estacionado perto do reservatório. Sua carteira foi encontrada no bolso das calças de um corpo afogado do gênero, etnia, peso, altura, idade aparente e cor de cabelo corretos. Suas impressões digitais foram coletadas, mas não havia registros. Se houvesse alguma preocupação com a identificação incorreta, poderia ser feita uma comparação de registros dentários ou um teste de DNA. A imersão prolongada na água dificulta a realização de uma identificação visual confiável, então Williams deve ter em mente que, sem confirmar a identificação com registros dentários ou DNA, esse pode não ser o corpo de Oliver. Até o momento, ele não tem motivo para duvidar da identificação.

Especialistas serão capazes de estimar a hora da morte com uma precisão razoável, com uma margem de uma ou duas horas. O cenário moderno pode suportar aventuras que envolvam álbis detalhados com horários de trens, saques em caixas eletrônicos, chamadas de celular, e assim por diante. Verificar álbis pode se tornar tedioso. Jogadores e os investigadores que estão interpretando podem se cansar ao tentar comparar todos os diversos detalhes. Um assistente confiável pode lidar com isso em segundo plano enquanto os personagens principais estão ocupados com outras pistas. O Mestre também pode resumir a investigação de fundo com um resumo rápido como “depois de quatro horas de chamadas telefônicas, vocês confirmaram todos os detalhes, exceto um”.

Os especialistas também serão capazes de encontrar uma grande quantidade de informações em registros de terceiros. Alguns jogadores vão querer descrever detalhadamente a busca de seus investigadores por esses tipos de registros. Outros preferirão um resumo dos resultados. Se eles oferecerem algumas sugestões para pesquisa, o Mestre pode recompensar ideias inteligentes

testemunhas ou os sinaliza por meio da incerteza da testemunha ou de sua falta de confiabilidade demonstrada. Essa mesma convenção se aplica à possibilidade de erros forenses. Em um mistério, não há chance de erro de laboratório a menos que haja alguma razão para esperar isso, como um técnico laboratorial claramente descuidado ou um laboratório desorganizado e mal conservado.

A presença de um investigador particular pode ser interpretada como uma crítica, um sinal de que a família do falecido não confia na polícia local.

com pistas úteis. Muitas pessoas deixam um rastro de suas vidas diárias à medida que usam cartões de crédito e débito, celulares, e-mails e outros dispositivos que registram o horário e o conteúdo de suas transações. Um número crescente de empresas possui câmeras de segurança que registram todas as pessoas que entram em suas lojas (e muitas vezes também as que passam em frente às vitrines). Londres e algumas outras cidades até possuem câmeras em locais públicos para dissuadir a criminalidade nas ruas. Isso torna mais difícil para os criminosos criarem um alibi falso e oferece muitas fontes potenciais de informações sobre a cena do crime e seu entorno.

O cenário moderno também apresenta vilões mais sofisticados. Os mesmos filmes, programas de televisão e livros que fazem a maioria das pessoas cientes da necessidade de preservar as cenas do crime também tornam os potenciais criminosos cientes das possíveis evidências forenses. Apenas pessoas agindo sob o calor da emoção repentina ou sob efeito de drogas cometerão um crime sem usar luvas ou não limparão a cena posteriormente. Os criminosos estão mais atentos ao sangue e outros fluidos corporais. Muitos sabem que devem lavar as mãos após manusear uma arma de fogo para remover resíduos de pólvora. Essa conscientização pode tornar um crime mais desafiador para os investigadores. Investigadores experientes podem perceber que a falta de evidências forenses indica um criminoso experiente ou minucioso. A cena do crime cuidadosamente planejada deve contrastar nitidamente com cenas mais típicas.

Por outro lado, o gênero de mistério torna algumas evidências mais confiáveis na ficção do que no mundo real. O Capítulo 3 discutiu a falta de confiabilidade de testemunhas oculares no mundo real e por que, por motivos dramáticos, a maioria das histórias ignora erros das

Por outro lado, as chances de que alguma evidência tenha sido forjada ou plantada são maiores na ficção do que na realidade. Criminosos espertos que foram presos tentaram plantar seu próprio DNA ou impressões digitais em uma cena do crime para criar o alibi perfeito. Não há casos conhecidos de criminosos deixando impressões digitais falsas ou forjadas, e apenas alguns casos conhecidos de plantação de DNA de outra pessoa em uma cena do crime, embora os vilões fictícios frequentemente façam ambos. Como a evidência falsa deve ser retirada ou moldada de uma pessoa real, os investigadores podem perceber que algo está errado se descobrirem que a outra pessoa não teria cometido o crime ou se descobrirem um suspeito com habilidades ou interesse incomuns em evidências forenses.

Houve alguns casos de policiais excessivamente zelosos ou técnicos de cena do crime tirando as impressões digitais de um suspeito de outro local e afirmando falsamente que as encontraram na cena do crime. Alguns departamentos foram acusados de plantar sangue e DNA de suspeitos em cenas também. Deve haver algumas dicas se os investigadores não devem confiar em seus próprios especialistas. Os investigadores devem ficar atentos se descobrirem uma conexão não conhecida entre o especialista e um suspeito — um parente, amigo, caso secreto, rivalidade, ciúme, etc. — ou se o especialista estiver anormalmente obcecado pelo suspeito e se recusar a considerar quaisquer teorias alternativas.

A INVESTIGAÇÃO MODERNA

O atendente, é claro, não se lembra de nada. O posto era o típico posto de gasolina e conveniência, com um constante fluxo de clientes vindos da rodovia.

Acima do caixa, uma televisão alternava constantemente entre imagens das câmeras de segurança dentro e fora do estabelecimento. O atendente não sabia por quanto tempo os vídeos eram mantidos, mas estava disposto a chamar para o chefe para perguntar.

Williams mostrou sua identidade ao homem aflito. Ele explicou que estava investigando a morte de uma mulher que havia comprado gasolina no posto no dia em que morrera. Ele tinha o horário no recibo. Olhar o vídeo não levaria mais do que alguns minutos. O gerente suspirou e pegou as chaves do depósito. O vídeo do posto de gasolina alternava entre imagens granuladas: o carro de Oliver. Oliver enchendo o tanque. Um carro chegando atrás de Oliver. Um homem conversando com ela. O ângulo da câmera era alto e o homem usava um chapéu, escondendo o rosto. Tanto Oliver quanto o homem olhando um mapa juntos. Oliver entrando para pagar. O homem passando um cartão de crédito na bomba de gasolina.

Williams olhou para o gerente. "Você pode me dizer quem pagou a gasolina nesse segundo carro?"

Williams iniciou seu caso de desaparecido conversando com as pessoas que conheciam Oliver melhor e que a viram por último. Ele conversou com seus amigos, família, colegas de trabalho e alunos. Ele olhou ao redor de seu apartamento, sua sala de aula e seu laboratório. Quando pôde, ele pediu aos depoentes para mostrar recibos, registros telefônicos, vídeos de segurança de lojas e qualquer outra coisa que pudesse ajudar a confirmar sua história e ajudá-lo a descobrir o que aconteceu. Em um jogo, grande parte disso pode ser resumida pelos resultados dos investigadores, interpretando apenas uma ou duas cenas-chave.

Williams mantém um caderno com detalhes de suas entrevistas. Alguns ele grava em um gravador de fita que ele mantém em seu carro. Esse não é o tipo de investigação em que ele pede aos depoentes para fazer declarações formais. Isso é mais frequentemente um trabalho para a polícia.

Williams não está procurando evidências, ele está procurando informações. Isso é uma grande diferença. Evidências são informações confiáveis que podem ser usadas em um eventual julgamento. Existem regras legais sobre como elas podem ser coletadas e por quem. Informações podem vir de qualquer pessoa. Muitas vezes, Williams tem que prometer não revelar suas fontes. Sua reputação depende de cumprir essas promessas. Depois que um detetive faz uma promessa de proteger uma fonte, muitas vezes há uma cena subsequente em que outra pessoa tenta pressioná-lo a quebrar essa promessa.

Williams raramente arromba um local em busca de evidências. Se um investigador decide arrombar um local, pode ser uma boa cena de ação, especialmente se um zelador, segurança ou funcionário que está trabalhando até tarde quase pega o investigador em flagrante. Um detetive que prefere menos ação pode, assim como Williams, convencer um burocrata ou funcionário a lhe contar o que ele quer saber.

Depois de descobrir com quem Oliver estava conversando, Williams decide seguir o suspeito por um dia. Ele precisa de mais informações antes de confrontá-lo. Ele olha para o tanque de gasolina — quase cheio — e tira uma barra de cereais do porta-luvas. Ele precisará encontrar um bom local para vigiar. Durante o dia, especialmente em um bairro suburbano, ele corre o risco de ser visto por algum cidadão preocupado que o denunciaria à polícia como um perseguidor ou pedófilo suspeito.

Williams mantém seu carro equipado e pronto para vigilância. Idealmente, Williams preferiria ter alguns assistentes ajudando-o. Seguir alguém, especialmente alguém que o conhece, é difícil sozinho. Usar vários carros, ou várias pessoas se estiverem a pé, torna mais fácil seguir a pessoa e mais difícil ser descoberto. Williams não é o tipo de detetive que usa dispositivos de alta

tecnologia e rastreadores. O rastreador é legal. A escuta não é. Williams sabe quem contratar para esse tipo de trabalho, mas faz seu trabalho com binóculos e uma câmera com lentes telescópicas se precisar de provas do que viu.

Cenas de vigilância também são bons lugares para ação; perseguir uma pessoa sem ser visto requer habilidade, sorte e disposição para correr riscos. Se o suspeito perceber que está sendo seguido, o detetive provavelmente será descoberto e terá que parar. Espere obstáculos — um motorista lento, um vizinho intrometido ou um segurança da loja se perguntando por que o investigador está tão interessado em um cliente. Outros obstáculos podem incluir um tanque de gasolina na reserva, fome ou sede enquanto despreparado em uma vigília, ou ter que decidir se ficar a noite toda observando um suspeito que foi para casa. Se houver vários detetives realizando vigilância, eles podem conversar sobre o caso ou se aproximar enquanto entediados e sozinhos observam o suspeito.

Anonimato e Mobilidade

Uma grande mudança do cenário de baixa tecnologia para a moderna é o tamanho das cidades modernas. Uma cidade típica do século XIV pode ter 10.000 habitantes, todos eles interagindo diariamente com seus vizinhos, comerciantes,

clérigos e autoridades locais. Uma cidade típica do século XX tem milhões, até dezenas de milhões de habitantes, poucos dos quais poderiam identificar com segurança os habitantes de seus próprios prédios residenciais em uma fila. O tamanho da cidade torna as pessoas mais anônimas. As pessoas modernas podem manter suas vidas em segredo com mais facilidade de amigos, família e vizinhos. O grande número de clientes em uma loja urbana significa que apenas os clientes frequentes são susceptíveis de serem lembrados e podem não ser conhecidos pelo nome. Estranhos entram em contato frequente, o que permite mais crimes em que a vítima e o criminoso se encontram por acaso e não têm relação.



Investigadores, e outros, dependem mais de documentos de identidade do que das afirmações das pessoas sobre quem elas são. Quando não estão resolvendo mistérios, detetives particulares profissionais passam bastante tempo fazendo verificações de antecedentes para empregadores sobre funcionários e procurando devedores e propriedades com ônus.

A sociedade moderna também é muito móvel. Relativamente poucas pessoas passam toda a vida no mesmo estado, quanto mais na mesma comunidade. Laços familiares e de amizade são muito mais fracos do que em sociedades de baixa tecnologia. A mobilidade torna as pessoas mais anônimas. Também permite que os criminosos ataquem de longe de suas casas. Ladrões e golpistas podem roubar a carteira de uma pessoa e usar sua conta bancária ou números de cartão de crédito sem nunca colocar os pés no estado de residência da vítima, ou até mesmo no país.

As viagens permitem oportunidades de movimentar os investigadores. Se eles estiverem ficando muito confortáveis em um determinado ambiente, o Mestre pode enviá-los em uma viagem para outra cidade ou país para uma turnê publicitária, ou até mesmo férias, e deixá-los resolver um mistério durante a jornada. Se os personagens estão acostumados a ter relacionamentos amigáveis com a polícia local e especialistas, estar em uma terra estrangeira, ou até mesmo em outro estado, significa que eles terão que estabelecer sua credibilidade com os locais que podem não gostar desses “especialistas da cidade grande” que falam rápido.

Posso Inventar Impressões Digitais Primeiro?

Os jogadores podem querer usar técnicas que, de acordo com a cronologia, são de ponta para o cenário deles. Um especialista poderia ter ouvido falar de experimentos com a técnica (faça um teste do menor valor entre o NH de Pesquisa e da perícia científica apropriada, com uma penalidade de -1 para cada ano entre o cenário e a data em que a técnica foi oficialmente introduzida). Ele também poderia desenvolver independentemente a técnica (faça um teste da perícia científica apropriada com uma penalidade de -2 por ano).

Em ambos os casos, a técnica ainda é experimental. Usá-la requer uma penalidade de -3 a -5 para o teste de habilidade, além de quaisquer penalidades para a situação. Se o investigador falhar no teste apenas devido à penalidade por ser experimental, algo deu errado com o teste — é provável que ele esteja obtendo um resultado falso positivo ou falso negativo.

Depois que a técnica for publicada, faça um teste de Pesquisa (teste normal) para estar ciente dela. Se o detetive não receber treinamento na técnica de um professor apropriado, aplique uma penalidade de -3 ao uso da perícia dentro do primeiro ou dois anos após a introdução da técnica.

Após dois anos, a técnica se tornou suficientemente confiável para que qualquer pessoa que tenha a perícia apropriada possa usá-la sem qualquer penalidade. A maioria dos métodos forenses é suficientemente complexa para que os resultados obtidos por aqueles que não têm habilidades significativas e o equipamento adequado não sejam admissíveis em tribunal, embora o teste ainda possa fornecer informações úteis.

Aqueles que desejam mais detalhes em uma campanha orientada para um especialista forense podem adotar as regras Novas Invenções (págs. MB473-474) e/ou Instrumentos (págs. MB475-477) para testes e técnicas forenses.

Ciência Forense

A ciência forense evolui durante o cenário “moderno”. A cronologia no final do capítulo fornece as datas de publicação ou primeiro uso bem-sucedido em um caso criminal de vários testes forenses importantes. Como observa Archie Goodwin na citação no início do capítulo, a ciência forense geralmente não é a chave para um mistério fictício. Se houvesse pistas óbvias que apontassem a polícia para um suspeito, não haveria muito enigma. Os detetives precisarão interpretar as evidências forenses que encontram para resolver o caso.

A ciência forense também pode indicar o que não aconteceu. Em muitos romances de Christie, os especialistas podem dizer ao detetive aproximadamente quando a vítima morreu (útil para investigar álibis) e como a vítima morreu (se não for óbvio). Especialistas podem revelar pistas úteis, mas frequentemente enganosas, como impressões digitais ou marcas de botas do lado de fora de uma janela. Uma aventura de mistério requer essencialmente que a ciência forense sozinha não resolva o caso. Os jogadores e seus personagens precisam descobrir como usar os dados disponíveis.

Imprensa

“Ao lidar com pessoas reais em vez de instituições ou políticos, a empatia é mais importante do que a intimidação ou a subterfúgio. Se um repórter pudesse ganhar a confiança de uma pessoa, ela contaria quase tudo o que você pedisse, muitas vezes muito mais do que você esperava.”

– Mitch Gelman,
*Crime Scene: On the Streets
with A Rookie Police Reporter*

Os repórteres, especialmente os investigativos e de denúncias, fazem parte do cenário moderno. Os jogadores podem usar repórteres como pano de fundo para investigadores “amadores”. Os Mestres podem usar a imprensa como forma de pressionar os investigadores a lidar com o caso rapidamente, com o mínimo de alvoroço. Assim que a polícia tomar conhecimento de um crime, os repórteres também ficarão sabendo através de suas fontes na polícia e de rádios sintonizados nas frequências policiais. A polícia pode usar repórteres para divulgar avisos ou descrições de criminosos, para aumentar sua própria reputação por meio da cobertura midiática ou para acertar contas com policiais ou departamentos rivais ao divulgar seletivamente más notícias.

Os repórteres podem ser rivais e obstáculos para os PdJs. Os repórteres frequentemente vão às cenas do crime em

busca de testemunhas para entrevistar para suas matérias. Quanto mais interessante o crime, mais repórteres podem aparecer para cobri-lo. Um repórter obstinado investigando o caso para o jornal noturno pode dar aos jogadores o incentivo para manter o caso em sigilo e encontrar as testemunhas primeiro. A atenção da imprensa geralmente é prejudicial para um caso em andamento. Uma vez que um caso se torna público, as testemunhas podem se recusar a falar com medo da atenção da imprensa. Ou elas podem se recusar a falar com a polícia ou investigadores particulares antes de fazerem um acordo pela sua história, ou sua gravação em vídeo, com a mídia. Algumas testemunhas podem conformar inconscientemente suas histórias e percepções ao que ouviram nas notícias. Outras testemunhas podem fornecer falso testemunho para serem “úteis”, chamar a atenção da mídia ou coletar recompensas oferecidas.

Os Mestres também podem criar histórias de jornais para resumir fatos ou fornecer informações de testemunhas menores ou especialistas que os detetives perderam em sua investigação preliminar. Artigos e editoriais podem resumir investigações passadas ou resumir o julgamento e a sentença de um adversário como um posfácio. As histó-

rias de jornal podem fornecer feedback dentro do mundo do jogo aos jogadores, descrevendo o desempenho de seus personagens e suas reputações conforme visto pelas fontes citadas na matéria.

CONFRONTAÇÕES

O professor encarava Williams, que se erguia sobre ele, suas mãos apertadas nos braços da cadeira do professor. Levou um tempo para juntar as peças.

“Eu sei que vocês foram juntos para o reservatório. Eu vi vocês no vídeo de segurança do posto de gasolina. O que você disse a ela? Que precisava de amstras das bactérias no reservatório para o seu livro?”

Williams não esperou por uma resposta. “Ela ainda não tinha percebido. A tese dela teria provado que seu projeto era uma fraude. Você tinha que detê-la. Então você a matou.”

“Não!” O professor gritou. “Não foi assim. Ela... ela estava me chantageando, detetive. A tese dela era um lixo. Mas se eu não a ajudasse, ela iria contar para minha esposa sobre nosso caso naquela conferência em Cancun. Eu não tinha escolha. Se eu tivesse apoiado a tese dela, estaria arruinado. Se ela contasse para minha esposa, eu seria divorciado. Eu não tinha outra escolha. Você precisa entender.”

Investigadores de Defesa

Na era moderna, os EUA e muitos outros países fornecem defensores públicos e investigadores de defesa para aqueles acusados de crimes que não podem pagar por seus próprios advogados e investigadores particulares. Perry Mason e Horace Rumpole, ambos advogados de julgamento, investigam os casos eles mesmos, ou com assistentes contratados, para provar a inocência de seus clientes. Uma convenção deste gênero é que o cliente quase sempre é inocente, mas tem segredos a esconder que o fazem parecer culpado.

Os personagens podem se encontrar como investigadores de defesa se eles, ou algum PdM com o qual eles se importam, forem acusados de um crime. O trabalho do investigador de defesa é fundamentalmente diferente do investigador da polícia ou do promotor. Um detetive da polícia determina que um crime ocorreu, investiga o crime para descobrir evidências que levem a um suspeito e, em seguida, identifica e prende o suspeito. O investigador de defesa, por outro lado, tenta encontrar (não criar) evidências que apoiem a dúvida razoável, o que exigiria que um júri considerasse o suspeito inocente. Os investigadores de defesa confirmam álibis, investigam suspeitos alternativos e examinam a credibilidade das testemunhas de acusação e das evidências físicas.

Um investigador de defesa começa com os relatórios da polícia, de laboratório, informações do local do crime e depoimentos de testemunhas. A polícia terá feito a maior parte da investigação preliminar. O investigador de defesa está procurando falhas e lacunas nesse trabalho. Em seguida, o investigador se reúne com o suspeito (seu cliente) para discutir sua história e o caso do promotor. Frequentemente, o investigador vai ao local do crime para fazer medidas e fotografias adicionais (e verificar a precisão do trabalho policial). Ele realiza investigações de antecedentes de todas as testemunhas e pode verificar as credenciais dos especialistas.

As confrontações, para o investigador moderno, podem ser a cena tradicional na sala de estar, enfrentando o suspeito sozinho ou um interrogatório policial. Há mais restrições legais sobre o investigador moderno. Sequestro e tortura, que eram práticas aceitas da justiça de baixa tecnologia, se tornaram inaceitáveis nas sociedades ocidentais modernas. Obter confissões com base em tortura foi proibido nos Estados Unidos em 1932. Em vez de violência física, os investigadores modernos frequentemente usam uma variedade de métodos psicológicos para obter declarações incriminatórias.

Investigadores modernos raramente colocam luzes brilhantes sobre os suspeitos, os interrogam por 24 horas seguidas ou usam força física. Os tribunais não consideram mais confissões obtidas por esses métodos como confiáveis. (Algumas sociedades ainda permitem que métodos coercitivos sejam usados em emergências, como contra terroristas explosivos, mas limitam o uso das informações recebidas em julgamento). Técnicas modernas envolvem simpatia e amizade fingidas, apelos a Deus e à religião, uso de informantes, confrontação da testemunha com evidências incriminatórias verdadeiras ou falsas, o clássico jogo de “policial bom/policial mau” e outros truques.

Os jogadores podem querer interpretar alguns desses métodos. Um interrogatório real leva várias horas. Em um jogo, pode ser comprimido em algumas cenas-chave.

Um investigador interrogando um suspeito pode tentar assustá-lo exagerando a gravidade da infração, ampliando as possíveis punições e exagerando as evidências contra o suspeito. O suspeito se sente encurralado e ameaçado. Às vezes, isso intimidará um suspeito a ponto de confessar na esperança de alguma misericórdia por parte da polícia e dos tribunais. Outra abordagem é “vender” a situação de forma mais suave e atrair o suspeito para uma falsa sensação de segurança com ofertas de simpatia, tolerância, desculpas ou justificativas para salvar a pele, culpando a vítima ou um cúmplice, e minimizando a gravidade das evidências, acusações e punições. Muitas vezes, é usada uma combinação dos dois métodos, primeiro aterrorizando o suspeito e depois oferecendo uma saída que salve sua reputação. A polícia americana não pode subornar um suspeito com promessas e ameaças diretas, mas pode fazer ofertas nebulosas de “falar bem dele” ao promotor ou ao juiz.

As mesmas técnicas básicas podem ser usadas para obter uma confissão de um suspeito em um confronto entre um detetive particular e um suspeito na

privacidade da casa do suspeito ou no escritório do detetive. Detetives durões tendem a favorecer a abordagem intimidadora de “maximização”. Detetives em histórias aconchegantes tendem a preferir a abordagem mais sutil de “minimização”, com a promessa implícita de leniência se o suspeito se explicar.

O Mestre deve considerar como o PdM responderá a esses métodos. A cena de confrontação é o clímax da aventura de mistério da mesma forma que a cena de luta com o vilão mestre é o clímax de uma aventura de ação.

Julgamentos

“Ninguém ganhou, a verdade emerge às vezes, Inspetor, até mesmo na Old Bailey.”

– Horace Rumpole,
Rumpole of the Bailey

Julgamentos criminais não são comuns em mistérios de ficção, a menos que o investigador seja um advogado. Em grande parte, o julgamento é um posfácio pressuposto. Se o criminoso confessar, ou pelo menos fizer admissões incriminatórias, então a prisão e a eventual condenação são praticamente asseguradas. Mesmo se o vilão mantiver sua inocência, evidências físicas convincentes e testemunhas podem tornar uma condenação praticamente certa.

“Só Falo na Presença do Meu Adeogado”

“Você tem o direito de ficar calado. Tudo que disser, pode e será usado contra você em um tribunal. Você tem o direito a um advogado. Se você não puder pagar por um, o estado providenciará um a você. Você entende esses direitos?”

– Conteúdo de um aviso de **Miranda** padrão

Desde a decisão *Miranda* da Suprema Corte dos Estados Unidos em 1966, os policiais americanos devem informar os suspeitos sobre seus direitos antes de iniciar qualquer interrogatório. A maioria dos suspeitos renuncia a seus direitos e tenta se livrar dos problemas conversando. Em vez disso, com frequência falam demais e acabam em uma cela de prisão.

O aviso de *Miranda* se aplica apenas a um interrogatório, o que, de acordo com a lei americana, significa uma entrevista em circunstâncias em que uma pessoa razoável na pele dos suspeitos não acreditaria que estava livre para sair. Se a polícia pedir ao suspeito que vá à delegacia voluntariamente, um aviso de *Miranda* não é exigido nesse ponto.

O aviso de *Miranda* se aplica apenas à polícia. Detetives particulares são apenas cidadãos comuns com muito pouco poder para efetuar uma prisão cidadã. Eles não podem deter legalmente alguém, mas, por meio de uma mistura de blefe, charme e intimidação, muitas vezes conseguem fazer com que um suspeito fique e fale mais tempo do que é do seu interesse.

Quando um suspeito percebe que a investigação está se aproximando dele, ele deveria realisticamente contratar um advogado e se recusar a falar com um investigador sem a presença do advogado. O advogado geralmente insiste em falar apenas com a polícia, em mandados de busca e em não cooperar com investigadores particulares. Isso levaria a aventura a um beco sem saída e colocaria a ação principalmente nas mãos de promotores e advogados PdM.

Os Mestres devem limitar às vezes em que uma testemunha decide “contratar um advogado” e insistir em seus direitos. Deixe os suspeitos serem arrogantes, confiantes demais ou com medo de parecerem culpados. Deixe-os permitir graciosamente que os investigadores vasculhem, certos de que eles eliminaram qualquer evidência incriminatória.

Se os jogadores estiverem interpretando mal — confiando demais na intimidação, por exemplo — faça uma testemunha secundária exigir um advogado em resposta à abordagem deles. Isso os lembrará dos perigos de suas táticas, sem criar um beco sem saída fatal para a aventura. Se os jogadores persistirem, faça uma testemunha ou suspeito chave exigir um advogado. O caso ainda deve ser solucionável, apesar da presença do advogado, mas exigirá muito mais esforço.

Se o Mestre deseja incluir partes de um processo criminal, **GURPS Polícia** tem algumas ideias sobre como interpretar as partes dramáticas de um julgamento criminal. Perry Mason, o advogado/investigador arquetípico, geralmente confrontava e desmascarava uma das testemunhas de acusação como o verdadeiro vilão durante a inquirição cruzada no julgamento de seu cliente. Essa cena é muito semelhante a um interrogatório; no entanto, o advogado/investigador precisa guiar a testemunha passo a passo para uma contradição lógica com uma série de perguntas. Horace Rumpole também vence por meio de inquirições cruzadas inteligentes ou encontrando novas testemunhas ou evidências que o promotor tenha perdido. Os detalhes das regras de procedimento e evidência não são importantes; Mason e Rumpole rotineiramente usam táticas que levariam a um advogado americano moderno a ser considerado em desacato ou até mesmo desqualificado.

Montar uma cena de julgamento climática é muito difícil. Em primeiro lugar, geralmente apenas um PdJ (o advogado) está falando, o que pode ser entediante para os outros jogadores. Além disso, não há muita tensão se um jogador está interpretando um advogado e o Mestre está interpretando todos os outros. Se os personagens forem os réus, cada um deles, por sua vez, terá a chance de superar o promotor durante a inquirição cruzada, mas novamente, ter apenas um jogador ativo por vez pode ser entediante para os outros.

Se os jogadores não tiverem nada para fazer durante um julgamento, tente escalá-los como promotores ou até mesmo como o juiz. Com frequência, Rumpole se vê defendendo um caso em que outro membro de sua banca está atuando como promotor. Às vezes, o julgamento está ocorrendo perante um tribunal presidido por um terceiro membro de sua banca. (Isso não é permitido em um julgamento americano devido a regras de conflito de interesses.) O único problema com essa configuração é que o Mestre pode precisar separar os jogadores para que cada advogado possa investigar seu caso sem necessariamente revelar suas pistas e resultados aos jogadores adversários e seus advogados. Como o juiz tem pouco a fazer até a cena do julgamento, considere recrutar um jogador externo, alguém que não saiba nada sobre a investigação, para interpretar o júri ou o juiz. Como essa pessoa não conhece a história, há tensão narrativa sobre se os personagens serão capazes de persuadir um observador neutro a apoiar o seu lado. (Para obter mais informações sobre como configurar uma aventura nesse

formato, consulte as regras simplificadas para simulações de julgamentos escolares americanos, disponíveis em qualquer associação de advogados estadual ou em www.nationalmocktrial.org/.)

Investigadores também podem estar envolvidos nos bastidores dos julgamentos. Eles podem procurar testemunhas que se recusaram a comparecer. Eles podem encontrar informações para refutar uma surpresa de última hora do oponente. Eles podem impedir que um vilão corrompa o julgamento protegendo testemunhas contra intimidação ou danos. Eles podem realizar verificações de antecedentes em jurados ou até mesmo no juiz.

PUNIÇÃO

A punição também é um epílogo para um mistério moderno. No final da confrontação ou em um breve epílogo, os PdJs devem saber que prevaleceram e que a justiça foi feita. A maioria dos assassinos modernos é encarcerada, não executada, o que oferece oportunidades para investigadores em campanhas contínuas de consultar seus antigos adversários sobre novos casos ou casos antigos que não conseguiram resolver. Criminosos menores que receberam liberdade condicional podem reaparecer como informantes oferecendo informações em troca de dinheiro ou outros favores. Criminosos importantes podem escapar ou cumprir suas sentenças e retornar para causar mais problemas.

EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO: A AGÊNCIA PINKERTON

“O detetive individual dos tempos antigos desapareceu ou, se ele existe, tornou-se corrupto. Para capturar os criminosos neste imenso país, povoado por todas as nacionalidades do mundo, tornou-se necessário estabelecer grandes agências, conduzidas com o sistema mais perfeito. Ao rastrear criminosos, o gerente de uma agência, assim como o general de um exército, traça os planos e seleciona as pessoas para executá-los; às vezes, em assuntos importantes, indo para o campo de operações para dirigir pessoalmente, mas geralmente dando suas instruções do escritório principal, onde ele tem centenas de casos para cuidar ao mesmo tempo.”

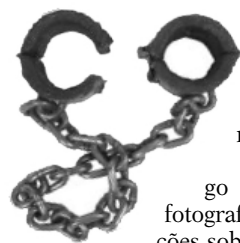
– Allan Pinkerton,
Claude Melnotte as a Detective and Other Stories

As primeiras décadas da Agência Pinkerton, de 1855 a 1920, são um bom exemplo de uma organização de detetives em um cenário de era moderna inicial. A atual corporação Pinkerton, que faz parte de uma corporação multinacional, provavelmente é muito grande para permitir que os personagens tenham uma quantidade razoável de flexibilidade. Os Pinkertons são um exemplo de uma grande agência de detetives que servem de patrono, adequada para qualquer cenário em que comerciantes e empresas precisem de proteção privada na ausência de uma força policial profissional.

A sede original da Agência Pinkerton era em Chicago, onde Allan Pinkerton (1819–1884) a administrava com olhos atentos. No início, ele recrutava cada agente e os treinava em seu próprio estilo de disfarce e investigação. Pinkerton era um firme crente na detecção científica.

O escritório de Chicago mantinha arquivos de fotografias policiais e anotações sobre associados e hábitos (modus operandi) que poderiam ser rapidamente enviados a qualquer agente de campo por telégrafo e, mais tarde, por telefone. Pinkerton também acreditava em frenologia e certa vez rejeitou um pretendente por causa do tamanho da cabeça do homem. Seus agentes precisavam ser homens e mulheres de hábitos sóbrios e bom caráter, mas ele não exigia nenhum treinamento ou formação especial. Ele preferia que seus agentes se abstivessem de bebidas alcoólicas, exceto em situações extremas necessárias ao trabalho. Ele proibia “linguagem profana e obscena” entre seus agentes. Ele proibia jogos de azar, empréstimos de dinheiro entre agentes e qualquer discussão sobre política ou religião dentro do escritório.

A agência fornecia policiamento ferroviário para proteger ferrovias contra roubo, furto e sabotagem por pessoas de fora e funcionários. Investigadores disfarçados da Pinkerton observavam o desvio de dinheiro por funcionários, um novo crime na década de 1850, e roubos cometidos por funcionários nos correios e propriedades de clientes. As ferrovias também atravessavam muitas jurisdições; na ausência de forças policiais nacionais e estaduais, apenas uma agência privada poderia ou iria perseguir um criminoso que facilmente poderia fugir da polícia local ou do condado. Os contatos de Pinkerton com a Illinois Central Railroad levaram ao trabalho da agência em inteligência militar e como guarda-costas temporários do presidente Lincoln.



A Agência Pinkerton criou a Patrulha Policial de Proteção uniformizada em 1858, que fornecia vigias noturnos para bancos e empresas por 50 centavos por semana. A agência investigava roubos a bancos, fraudes e desfalques. Após a guerra, lutou contra gangues de assaltantes de bancos e saqueadores, muitas vezes veteranos da Guerra Civil, que atacavam bancos e ferrovias. A agência tolerava retaliações vigilantes contra ladrões que não poderiam ser processados de outra forma. Um desses ataques resultou na morte da mãe de Jesse James e seu meio-irmão de oito anos em 1875, o que resultou em uma enxurrada de publicidade negativa para a empresa.

A agência se aliou a líderes empresariais durante vários conflitos trabalhistas. Agentes disfarçados infiltraram-se tanto em organizações sindicais quanto em sociedades secretas, muitas vezes violentas, de trabalhadores, incluindo os Molly Maguires (1875–1876). Os vigias uniformizados da agência se expandiram de uma patrulha em Chicago, para a segurança de hipódromos, empresas atingidas por greves e até mesmo Coney Island. Os vigias Pinkerton foram responsabilizados pelas mortes de grevistas e espectadores em várias greves. A agência também começou a recrutar substitutos e trabalhadores substituídos para seus clientes. Após a morte de três guardas Pinkerton e 10 grevistas na Greve de Homestead (1892) e investigações subsequentes do Congresso, a agência decidiu que fornecer segurança para disputas trabalhistas era perigoso e pouco lucrativo. Ainda fornecia agen-

tes secretos para investigar locais de trabalho, mas seus homens uniformizados eram limitados a hipódromos e outros locais menos perigosos.

No final da década de 1880, os Pinkertons começaram a proteger grupos de joalheiros e grupos de bancos contra roubos. A agência começou a treinar pequenos negócios em prevenção de perdas e precauções. Placas avisavam claramente os ladrões quais negócios estavam sob proteção da Pinkerton. Ladrões de cofres competiam com fabricantes de cofres. Quando os ladrões tinham sucesso, os Pinkertons tentavam rastreá-los e recuperar o dinheiro perdido. A agência também perseguia vigaristas e falsificadores que defraudavam seus clientes.

Em 1907, a agência tinha 20 escritórios em todo o país e estava dividida em três divisões — Nova York, Chicago e Denver. Um escritório era dividido em quatro seções: administrativa (contadores, zeladores, caixas, datilógrafos), criminal (registro), operações (dois ou mais detetives, além de agentes secretos) e executiva (superintendente e 1–2 assistentes).

No início do século XX, um investigador Pinkerton típico cobrava de \$6 a \$8 por dia com base em uma estrita base de “por dia” e recebia um salário de \$13 a \$16 por semana, um pouco menos do que um detetive de polícia urbana. Informantes valiosos recebiam \$12 por semana. Ele não tinha permissão para receber recompensas ou bônus por seus esforços. A empresa recusava casos de divórcio e casos envol-

vendo relações matrimoniais. Em geral, ela evitava casos que a colocassem em conflito com o governo federal ou corporações poderosas.

Os PdJs que forem agentes Pinkerton terão uma reputação de profissionalismo e tenacidade. Os líderes empresariais geralmente reagirão favoravelmente; os organizadores sindicais, com suspeita; e a polícia com respeito misto e rivalidade. Agentes masculinos e femininos serão treinados em disfarce e trabalho secreto de longo prazo. Se espera que eles enviem relatórios escritos frequentes a serem lidos por seus supervisores e o cliente.

Dos agentes também se espera disponibilidade o tempo todo e bom comportamento tanto no serviço quanto em casa. Eles podem se sentir insatisfeitos com a supervisão obsessiva e espionagem da Pinkerton sobre seus próprios funcionários, mas ganharão experiência valiosa e contatos.

Como adversários, os métodos burocráticos e organizados dos Pinkertons e a perseguição implacável a criminosos que atacam as empresas protegidas por eles os tornam adversários perigosos. Para bandidos acostumados a subornar policiais corruptos e políticos, e a fugir de jurisdições onde estejam “queimados”, os Pinkertons podem ser um choque. Sua experiência em operações secretas; registros indexados sobre criminosos, seus métodos e seus associados; e ampla variedade de contatos tornarão difícil para os criminosos escaparem da vigilância por um período prolongado.

MISTÉRIOS DE FICÇÃO CIENTÍFICA

“Justiça, Elijah, é o que existe quando todas as leis são cumpridas.”

Fastolfe assentiu com a cabeça e comentou: “Uma boa definição, sr. Baley, para um robô. O desejo de ver todas as leis cumpridas foi incorporado a R. Daneel. Justiça é um termo muito concreto para ele, uma vez que é baseado no cumprimento da lei, que é baseado, por sua vez, na existência de leis específicas e definitivas. Não há nada abstrato nisso. Um ser humano pode reconhecer o fato de que, com base em um código moral abstrato, algumas leis podem ser ruins e pode ser injusto cumpri-las. O que você diz sobre isso, R. Daneel?”

“Uma lei injusta é uma contradição — argumentou R. Daneel.”

— Dr. Han Fastolfe e R. Daneel Olivaw, As Cavernas de Aço

John W. Campbell, o renomado editor de ficção científica, uma vez escreveu que era impossível escrever um mistério de ficção científica. Ele opinou que o autor ficaria tentado a dar poderes extraordinários ao detetive para avançar a trama. Certamente esse é um problema. Em um RPG, se o detetive pode ter implantes cibernéticos ou aprimoramentos biotecnológicos, ou ser algo completamente não humano como uma espécie alienígena, infomorfo (veja págs. TS119–120) ou até mesmo um ser de pensamento puro, é difícil criar um enigma desafiador para ele. Também pode ser difícil para um jogador saber o que fazer com um personagem tão distante de sua própria experiência.

Outro problema com o mistério de ficção científica é garantir que a ciência permaneça consistente e plausível. Se John Dickson Carr, renomado escri-

tor de mistérios de quartos trancados, confundisse dióxido de carbono com monóxido de carbono, seu leitor poderia perdoar o erro desde que a história continuasse divertida. Se o Mestre cometer um erro semelhante ao conduzir um mistério de ficção científica, ele pode ver sua aventura e até mesmo seu cenário de campanha desmoronar.

Isaac Asimov aceitou o desafio de Campbell e escreveu vários mistérios de ficção científica e contos. O foco de Asimov não era a tecnologia de seu cenário, mas o raciocínio sólido misturado com princípios científicos do ensino médio familiar. Seguir o exemplo de Asimov e fazer com que o mistério gire em torno de princípios familiares em vez de tecnologia específica do cenário ou história de fundo pode ajudar os Mestres a criar enigmas solucionáveis para seus jogadores.

O mistério de ficção científica é uma extensão do mistério moderno. A ciência, a lógica e a dedução ainda são as ferramentas básicas do investigador. **GURPS** oferece tantas tecnologias e sociedades possíveis, desde **Bio-Tech** e **Ultra-Tech** até cenários específicos como **Prime Directive**, **GURPS Traveller** e **Transhuman Space**, que é difícil falar sobre todos os detalhes em um único livro. (O termo “superciência” neste capítulo se refere a qualquer uma das tecnologias avançadas em tais livros de referência.) Este capítulo pode apenas fornecer uma visão geral dos problemas e temas genéricos que os Mestres podem encontrar ao criar uma aventura de mistério de ficção científica.

O INVESTIGADOR DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Um tema clássico da ficção científica é definir a essência da humanidade. Isso é um tema-chave de **Transhuman Space** e de muitos outros cenários futuristas. Apesar das maravilhas prometidas pela tecnologia avançada, as pessoas ainda são basicamente as mesmas. Elas ainda se matam por paixão ou dinheiro. Ainda roubam, trapaceiam, mentem e enganam seus cônjuges. Para solucionar transgressões essencialmente humanas, o investigador deve ter uma compreensão básica da natureza humana.

A superciência pode fornecer ao investigador do jogador poderes e ferramentas incríveis. Ele pode ser um forasteiro típico como um androide, computador consciente ou ser de pensamento puro. Ele pode ser aprimorado com implantes mecânicos ou genéticos para torná-lo mais inteligente ou mais observador do que um humano normal. Ou ele pode ser um humano normal convocado para resolver um mistério em que a natureza, habilidades e motivos dos suspeitos são completamente ou parcialmente alienígenas.

A superciência altera as perícias de que um investigador precisa. A tecnologia avançada pode profissionalizar ainda mais o trabalho de detetive, deixando menos espaço para amadores talentosos e detetives cínicos em seus sobretudos amassados. Por outro lado, computadores “especialistas” fáceis de usar podem tornar possível para qualquer pessoa replicar os resultados de um laboratório forense moderno, deixando amplo espaço para amadores diligentes que possam integrar evidências físicas com uma compreensão ampla da natureza humana e fraquezas humanas.

Adaptação de Enredos

O mistério aconchegante inglês se adapta facilmente a estações espaciais isoladas, colônias subaquáticas e tripulações de naves espaciais em jornadas longas. É mais difícil adaptá-lo a um mundo futurista densamente povoado de alta tecnologia.

A história de detetive durão se adapta facilmente a um cenário cyberpunk ou a outros cenários com governos corruptos e aplicação da lei inepta ou ineficaz.

Investigações policiais também se adaptam facilmente ao cenário de superciência. A nova tecnologia criará novos crimes e novos métodos de detecção, mas as técnicas testadas e comprovadas da aplicação da lei, como questionar testemunhas e interrogar suspeitos, sempre serão necessárias.

Os suspenses funcionam bem em cenários de alta tecnologia, populações densas e com temas de confronto entre o homem e forças impessoais, sejam elas computadores, alienígenas ou grandes burocracias.

Os investigadores icônicos familiares ainda podem ser usados em um cenário de ficção científica. O detetive gênio excêntrico, como Sherlock Holmes, ainda pode notar detalhes que até mesmo uma IA poderosa ignoraria ou entenderia mal. Uma compreensão profunda da natureza humana, como a de Poirot, ausente de ferramentas, pode confundir um hacker vilão que esteja preparado para combater uma abordagem mais tecnológica. A segurança privada e os investigadores particulares ainda têm seu lugar, muitas vezes como faróis de integridade em um futuro impessoal e burocrático. Policiais e especialistas são escolhas naturais de personagens em muitos cenários de ficção científica.



A CENA DO CRIME DE FICÇÃO CIENTÍFICA

A tecnologia avançada criará novas oportunidades para criminosos e fornecerá aos investigadores ferramentas ainda mais poderosas para encontrar pistas. O Mestre precisa dar aos investigadores uma noção dos limites que regem a tecnologia dentro do cenário. Os jogadores e seus personagens precisam ter uma noção de quão difícil seria falsificar dados-chave da cena do crime e quão difícil seria detectar uma falsificação. Eles precisam ter uma noção das medidas que um detetive de polícia típico poderia tomar e de quão confiável a sociedade considera essa investigação oficial. Qualquer alteração nessas regras

deve ser antecipada — se um dos suspeitos for um cientista governamental de alto escalão trabalhando em tecnologia militar ultrassecreta, por exemplo, os investigadores são alertados de que ele ou seus inimigos podem ter acesso a equipamentos muito além do que eles esperariam em investigações cotidianas.

A superciência pode permitir que um investigador carregue um laboratório forense completo em uma maleta (veja pág. UTT26) ou menos (veja *Notecnologia Forense*, pág. UTT83). No entanto, o investigador deve dar sentido aos resultados fornecidos, incluindo a consideração da contaminação da cena do crime por espectadores ou oficiais investigadores. Sistemas especializados podem ser capazes de tomar essa decisão, mas o investigador deve ter cuidado ao confiar em algoritmos que podem descartar dados importantes, presumindo que seja contaminação, e não uma pista vital. Infomorfos e IAs têm personalidades — eles podem não ser objetivos em sua análise de dados e podem perder ou minimizar pistas vitais que não se conformem às suas teorias.

O armazenamento barato de dados pode permitir que um investigador colete informações de todos os tipos de sistemas. Por exemplo, uma espaçonave ou um prédio avançado pode monitorar sua temperatura interna, umidade e até CO₂ em uma base sala por sala, permitindo que um investigador identifique quais salas estavam ocupadas, mesmo que ele não tenha uma gravação de vídeo de quem estava presente. Um investigador também pode ser capaz de usar registros de computadores e terminais de comunicação para ver quem estava usando o equipamento naquele momento, mesmo que o conteúdo dessas comunicações esteja protegido por leis de privacidade.

Avanços na clonagem e engenharia genética podem tornar possível reconstruir a imagem de um suspeito a partir do DNA recuperado, ou até mesmo clonar todo o corpo (embora um clone não tenha as memórias do original). Por outro lado, a remodelagem corporal e outras cirurgias cosméticas (pág. BIO58) podem dar a um suspeito uma aparência que mal se assemelha ao seu DNA. A remodelagem corporal pode até permitir que um vilão copie às impressões digitais de um inocente e deposite seu DNA na cena do crime, ou que um cúmplice se passe pelo vilão e crie um alibi perfeito.

Clonagem e gravação cerebral criam inúmeras possibilidades de simular a própria morte e levantam questões éticas difíceis sobre homicídio quando o falecido pode ser ressuscitado quase como novo. Isso também pode levantar questões sobre punição quando a polícia prende o clone ou o programa fantasma de alguém que cometeu um crime e depois morreu.

Os meios de cometer crimes podem se tornar esotéricos. Patógenos com alvo direcionado (pág. BIO115), por exemplo, permitem que assassinos criem uma doença que pode ser transmitida por qualquer pessoa, mas que só prejudica uma pessoa com um padrão de DNA específico. Rastrear um vírus aparentemente benigno até seu criador seria uma tarefa hercúlea para um investigador.

“COMO VOCÊ SABE, BOB...” — OS PERIGOS DA EXPLICAÇÃO

“Como você sabe, Bob” é um recurso explicativo antiquado em que um personagem faz uma palestra para outro sobre algo que ambos deveriam saber, mas a audiência não. A explicação geralmente é importante para a trama ou o quebra-cabeça, mas não há motivo dentro da história para os dois personagens estarem discutindo isso. Isso é um problema para qualquer cenário, mas ainda mais para cenários de ficção científica originais, onde os jogadores não sabem nada sobre o mundo além do que está nos materiais fornecidos a eles. Os Mestres podem se pegar preparando diálogos do tipo “como você sabe, Bob” porque o fato que os investigadores precisam saber não faz parte do material de origem ou de fundo, ou o Mestre quer se certificar de que eles se lembrem do fato.

Existem outras maneiras de lidar com uma explicação vital. Um método tradicional é o “despejo de informações”. Ao contrário do escritor de ficção, um Mestre pode fornecer isso aos jogadores em materiais de fundo, nos materiais do

jogo, ou em documentos ou e-mails que podem ser fornecidos fora da sessão de jogo. Os despejos de informações são úteis, mas os Mestres não devem depender que os jogadores se lembrem dos detalhes nos momentos-chave.

son, Hastings e Goodwin estão contando aos leitores coisas que o detetive já sabe para explicar suas ações. Em um jogo, os personagens *são* os detetives e precisam saber informações pertinentes para avançar.

Bio-Tech e outros Livros de Gênero

Quando o Mestre está trabalhando com um livro específico de gênero, o mistério e a aventura devem ser direcionados para as forças e fraquezas desse gênero. No **Bio-Tech**, por exemplo, o mistério pode envolver tráfico de órgãos, roubo de material genético ou gravações cerebrais armazenadas, homicídios usando vírus modificados, suspenses sobre doenças mortais e DNA falsificado. Os investigadores provavelmente terão modificações genéticas ou cirúrgicas que lhes conferem habilidades sobre-humanas. O Mestre precisará ajustar o poder de seus oponentes de acordo.

Por outro lado, um Mestre pode definir seu mistério de forma não convencional. O assassino usa uma arma arcaica, como uma funda, e tem o cuidado de remover vestígios de seu DNA da pedra. Por não ter usado um método que eles esperavam, os detetives podem ter que confiar em entrevistas e em investigação forense básica em vez de ferramentas especializadas de **Bio-Tech**.

Um tipo de despejo de informações é o resumo, frequentemente precedido por “no capítulo anterior” ou “anteriormente”, onde o Mestre resume cenas-chave ou informações de aventuras anteriores para que os detalhes estejam frescos na mente dos jogadores. Isso também é útil para novos jogadores ou jogadores que não participaram de todas as sessões relevantes para a aventura em questão.

Tente tornar os despejos de informações interessantes e curtos. Um recorte de jornal simulado pode fornecer informações-chave em uma “história” e colocar informações relacionadas próximas. Jornais e revistas frequentemente fornecem aos leitores mapas úteis, gráficos, diagramas, linhas do tempo e outras informações básicas. Tente criar trechos de livros didáticos falsos, da Enciclopédia Universal ou de bancos de dados de bibliotecas. Se os investigadores usam sistemas especialistas, um equivalente ao assistente clip de papel da Microsoft pode fornecer uma explicação “útil” — “Vejo que você está tentando analisar Crystal Gibson. Crystal Gibson é altamente tóxico para humanoides se tocado ou inalado. Deseja continuar?”

Dr. Watson, Col. Hastings e Archie Goodwin frequentemente prestam esse serviço aos leitores, explicando coisas que os detetives geniais como Holmes, Poirot e Wolfe dão como certas. Embora os PdMs “ponto de vista” sejam um bom recurso fictício, eles podem não funcionar tão bem em um jogo. Wat-

A INVESTIGAÇÃO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

A superciência dá ao investigador acesso a uma quantidade massiva de informações quase que instantaneamente. Os investigadores podem facilmente esperar ter displays de esboços de cenas de crime, plantas de prédios, imagens de câmeras de segurança, registros de acesso de cartões de identidade e estações de computador, e um perfil genético completo de cada suspeito correspondido às pequenas evidências de DNA encontradas na cena do crime. Esse nível de monitoramento e informação pode dificultar muito a preparação da aventura.

Não deixe que a ciência, ou a informação, conduza a aventura. Responda às perguntas dos jogadores e permita que eles façam deduções. Os Mestres podem fornecer qualquer nível de detalhe que pareça apropriado e necessário. Se um investigador estiver usando os registros mantidos por um sistema de suporte de vida das condições sala por sala para tentar localizar seus suspeitos, por exemplo, o Mestre poderia informá-lo que o sistema mostrou alterações de temperatura, umidade e CO₂ em locais e horários específicos. Isso fornece informações úteis, mas o detetive ainda precisa descobrir se as pessoas presumidas em cada local eram os usuários registrados das salas ou outros convidados.

1984 E O FIM DA PRIVACIDADE

Muitos cenários de ficção científica pressupõem o fim da privacidade particular. Vários bancos de dados já registram informações de contas bancárias, cartões de crédito, chamadas telefônicas e contas de serviços públicos para fins de faturamento. Além disso, os bancos de dados que usam “cartões de afinidade” mantêm o registro de compras com dinheiro e cartão de crédito em supermercados e outros estabelecimentos para fins de marketing, e um retrato completo já está disponível.

Muitas redes de telefonia celular podem localizar um usuário com precisão de poucos metros. Alguns governos exigem que as redes disponibilizem esses dados de localização para agências de segurança pública, caso seja necessário localizar o usuário do telefone em uma emergência. Seria possível manter um banco de dados para rastrear telefones sempre que eles forem ligados. Sociedades futuras podem rastrear dispositivos semelhantes ou dispositivos de monitoramento de saúde implantados que chamam automaticamente por ajuda se o usuário estiver ferido ou incapacitado. Sociedades ainda mais avançadas podem equipar seus cidadãos com Implantes de Registro (pág. UT107) para rastrear suas percepções e até mesmo pensamentos.

Pequenos microchips RFID (“etiquetas inteligentes”) estão sendo desenvolvidos para rastrear inventários de lojas e prevenir furtos. Se as etiquetas não forem desativadas, elas poderão ser usadas para rastrear um item desde a fabricação até o descarte. Uma refeição equipada com uma etiqueta inteligente poderia dizer a um forno como cozinhá-la ou informar a um refrigerador quando ela passa da data de validade para que seja descartada. Uma lata de refrigerante equipada com uma etiqueta inteligente encontrada em uma cena de crime poderia dizer a um investigador onde ela foi comprada e por quem.

Combinar câmeras de segurança onipresentes em lojas, bancos e vários locais públicos com software de reconhecimento facial poderia permitir que um computador acompanhasse os movimentos de uma pessoa com facilidade. A versão cinematográfica do livro *Minority Report — A Nova Lei*, de Philip K. Dick, inclui scanners de íris onipresentes que personalizam a publicidade conforme o cliente passa e podem ser usados pela polícia para rastrear os movimentos de um suspeito.

Os PdJs provavelmente desejarão frustrar essas medidas orwellianas para suas próprias aventuras. Os criminosos farão o mesmo, alterando bancos de

dados, criando álbis falsos e usando a rede perfeita de monitoramento para cometer crimes impossíveis.

Outra opção é escolher um cenário que limite as ferramentas de super tecnologia dos personagens. Se forem enviados para investigar um assassinato em uma colônia fronteiriça, a colônia pode não dispor do tipo de registros de superciência aos quais estão acostumados em casa. Assim, os investigadores podem ter algumas ferramentas, como laboratórios portáteis, que ajudam a mover a história mais rapidamente, mas não ferramentas que tornam uma aventura satisfatória difícil ou impossível.

Da mesma forma, embora a superciência facilite a identificação de uma pessoa usando análise de DNA, bancos de dados enormes ou software de reconhecimento facial, o tamanho do cenário da campanha pode ser tão grande que é necessário recorrer à antiga técnica de localização de pessoas e verificação de antecedentes. Em um cenário tão vasto e variado como o Império de *Traveller*, por exemplo, ainda é possível para um vilão ou testemunha fugir tão rápido quanto a notícia do crime e desaparecer em grandes populações em mundos de fronteira ou de baixa tecnologia.

O Espaço é Grande — Descarte de Corpos e Outros Problemas

Se o cenário de alta tecnologia incluir viagens ao espaço sideral, armas de desintegração, transportadores de matéria ou outros meios de destruir ou descartar corpos e outras evidências sem deixar rastros, o Mestre pode ter problemas para criar um mistério solucionável. Defina cuidadosamente as regras do limite. Muitas vezes, uma ideia que cria uma boa aventura no início da campanha — como usar um transportador para reverter o envelhecimento ou clonar acidentalmente um personagem — pode causar problemas depois se o dispositivo não funcionar dessa maneira em um mistério ou outro quebra-cabeça.

Lembre-se de que as formas de controlar ou limitar esse tipo de dispositivo evoluirão à medida que os dispositivos se tornarem mais comuns. Armas podem ser registradas e equipadas com sistemas intrincados de segurança e registro. Pode haver sensores que procuram a descarga de energia única de armas e imediatamente alertam as forças de segurança ao detectá-las. Transportadores de matéria podem ter salvaguardas complexas incorporadas para evitar acidentes ou uso indevido. Embora o espaço seja grande, pode haver inspeções alfandegárias ou outras buscas para monitorar quem está no espaço e em qual nave. O livro *Ethan de Athos*, de Lois McMas-

ter Bujold, tem bons detalhes sobre por que pode ser difícil se livrar de um corpo em uma estação espacial.

Se sistemas tecnológicos tiverem salvaguardas, os investigadores provavelmente verificarão se houve manipulação usando suas próprias perícias ou um especialista contratado. Se encontrarem evidências de manipulação, começarão a procurar suspeitos com habilidades técnicas para adulterar ou contatos e recursos para contratar um especialista. Se um dispositivo não registrado ou novo foi usado, os detetives estarão procurando alguém com os recursos para construir ou adquirir o item.



Psicossondas e Dispositivos da Verdade

Outro elemento comum de ficção científica que pode complicar a trama é um dispositivo ou droga barata, confiável e segura para a verdade. Na série *Vorkosigan de Bujold*, uma droga chamada “fast-penta” é um soro da verdade seguro e confiável que permite que o alvo fale sem restrições. (A Credalina (pág. UT97) tem efeitos semelhantes.) A autora limita a capacidade de seus protagonistas de “fast-penta” todos os suspeitos à vista por meio de costumes sociais e leis. Ela limita a capacidade de seus antagonistas de usá-lo em seus protagonistas e aliados, permitindo que serviços de inteligência e criminosos criem uma alergia fatal à droga e dando ao protagonista uma reação única que não o mata, mas torna a droga ineficaz contra ele.

Estabeleça limites semelhantes para dispositivos drogas da verdade e estabelecidos em uma campanha. A razão interna é proteger a privacidade das pessoas. Muitas pessoas têm confidências e segredos que não desejam expor ao público. Assim, o investigador pode precisar justificar o uso do dispositivo ou droga a algum superior ou oficial mostrando alguma evidência de que o suspeito é culpado ou está ocultando informações cruciais para proteger o público. Se o suspeito tiver status social, aliados importantes ou um patrono poderoso, usar dispositivos ou drogas da verdade nele pode ter repercussões sociais ou políticas.

Mesmo que os investigadores tenham permissão para administrar um soro da verdade a um suspeito, eles ainda precisam fazer as perguntas certas. Eles podem ter o assassino ou uma testemunha-chave e perder essa oportunidade devido a perguntas inadequadas. Os dispositivos e drogas da verdade na ficção científica raramente fazem com que o sujeito conte ao interrogador o que ele quer saber, apenas as respostas para o que ele pergunta.

Uma variação do dispositivo da verdade são os detectores de mentiras assistidos por computador. Em *A Deepness in the Sky*, de Vernor Vinge, redes de nanossensores permitem que alguns personagens espionem cada palavra e ação em uma pequena colônia. As redes permitem até que usuários habilitados vejam pequenas mudanças na pressão sanguínea, nos movimentos dos olhos e nas ondas cerebrais de um suspeito. Embora não seja um dispositivo da verdade perfeitamente confiável, tais sensores forneceriam um bônus à Detecção de Mentiras, semelhante ao bônus dado pela vantagem Empatia (veja pág. MB195).

Em geral, alguém que usa legalmente um dispositivo da verdade ou detector de mentiras só deve fazer perguntas relevantes ao crime e perguntas não controversas para estabelecer uma linha de base para as respostas do alvo. Muitas vezes, interrogadores fictícios descobrem acidentalmente mais do que esperavam em um interrogatório assistido. Por exemplo, uma pessoa pode revelar um interesse romântico inesperado, segredos familiares embaraçosos como um caso ou uma criança fora do casamento, ou problemas financeiros. Em um caso do mundo real, um policial sendo entrevistado pela CIA foi perguntado se ele já havia cometido um crime durante uma verificação de antecedentes de rotina com detector de mentiras. O policial admitiu com orgulho que ele e alguns colegas haviam fabricado evidências de impressões digitais falsas contra suspeitos que eles “sabiam” ser culpados. Desnecessário dizer, o policial não conseguiu a vaga — ele e seus colegas foram enviados para a prisão e várias de suas vítimas foram inocentadas em novos julgamentos.

Viagem no Tempo

Tecnologia ou magia podem permitir que os personagens vejam o passado ou voltem no tempo para examiná-lo. Existem muito poucos exemplos de histórias de mistério de viagem no tempo; tais histórias são repletas de dificuldades práticas.

Se a tecnologia de viagem no tempo ou visualização do passado é de conhecimento público, então os adversários levarão isso em conta em seus crimes. Eles podem usar disfarces ao cometer o crime ou tentar disfarçar o momento ou o local

do crime para que as autoridades se percam em pistas erradas ou não consigam encontrar a cena do crime ou a vítima.

Se os investigadores estão usando viagem no tempo apenas para observar o passado, com a intenção de prender o criminoso no presente, a tecnologia pode tentar os personagens a intervirem no passado. Por exemplo, se eles estiverem rastreando um assassino em série, e observarem a morte de uma vítima anterior, podem tentar intervir, criando assim um paradoxo. Mestres que estão considerando aventuras de viagem no tempo devem ler **GURPS Viagem no Tempo** para outras precauções e ideias de enredo.

Mundos Infinitos

O cenário Mundos Infinitos permite que o Mestre mude pressupostos fundamentais sobre o que é possível em cada mundo alternativo. As leis físicas podem não funcionar como os personagens esperam. O psiquismo ou a magia podem existir em vez da ciência. Investigadores que viajam através do tempo enfrentam uma série de dificuldades práticas.

Quando os investigadores estão investigando nativos do cenário, eles podem ter uma vantagem em tecnologia ou informação, mas isso pode ser compensado pelo conhecimento local dos vilões e pela dificuldade dos investigadores em descobrir por onde começar a procurar informações sobre como distinguir o comportamento normal e anormal deste mundo. Nativos do cenário que não sabem sobre viagens paracrônicas não tomarão precauções contra tais investigadores ao planejar seus crimes, mas tomarão precauções contra métodos normais de aplicação da lei em seu cenário, que podem coincidentemente ser eficazes contra os investigadores.

Investigar criminosos que viajam entre mundos apresenta problemas diferentes. O vilão deve aprender rapidamente como burlar a aplicação da lei do mundo e navegar em sua sociedade, e depois tomar precauções, conforme os recursos permitirem, contra as autoridades nativas, investigadores paracrônicos e caçadores de recompensas. Um vilão sagaz

que consegue evitar ambos ao mesmo tempo é um adversário poderoso para os agentes atravessadores do tempo.

Aqui, assim como em outros gêneros de FC e Fantasia, se resolver o mistério depender de alguma característica do cenário que não é familiar aos jogadores e seus personagens, o Mestre precisa garantir que essa pista seja apresentada de forma justa no início da aventura.

CONFRONTAÇÕES

Apesar das comunicações instantâneas e quase instantâneas, que vão desde e-mails até placas holográficas, uma aventura deve terminar com uma confrontação cara a cara entre os investigadores e o criminoso, ou o mais próximo disso possível, se o seu inimigo for um programa de computador ou de outra forma desencarnado. As interações pessoais adicionam tensão a uma cena de confrontação, o que é vital para tornar o mistério de RPG satisfatório todos.

Dispositivos atordoadores (veja págs. UT55–56, UT67) e dispositivos de imobilização (veja pág. UT51) — essencialmente versões de superciência do casquete e algemas — dão aos detetives mais opções para capturar inimigos vivos. Em um cenário durões, eles facilitam para os criminosos capturarem ou incapacitarem temporariamente o detetive particular sem causar lesões permanentes.

O julgamento de alta tecnologia pode envolver tribunais de telepatas, inteligências artificiais, sistemas judiciais especializados ou tribunais, juízes e jüris tradicionais. As punições podem variar desde prisão até execução, edição cerebral, psicocirurgia (veja págs. BIO180), suspensão criogênica (veja págs. BIO144, BIO200), reconstrução da personalidade psíquica, doação obrigatória de órgãos ou exílio em planetas-prisão. O julgamento e a sentença têm o mesmo propósito no cenário de alta tecnologia que têm em outros mistérios. A menos que a confrontação ocorra no próprio julgamento, ele é apenas um epílogo da aventura. A punição do vilão também é um epílogo, desde que seja adequada e certa.

Perspectivas Alienígenas

As regras da perícia de Influência (veja págs. 53, MB359) são baseadas na psicologia humana. Andróides, inteligências artificiais e alienígenas podem ter necessidades, impulsos e instintos muito diferentes. Muitas histórias de ficção científica tratam alienígenas como seres humanos com maquiagem. Isso torna muito mais fácil para os jogadores descobrirem o motivo e os meios do alienígena. Por outro lado, tentar decidir qual de vários suspeitos verdadeiramente alienígenas cometeu um crime pode ser um quebra-cabeça fascinante.



EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO: UNIVERSAL SEGUROS

Agências de detetives no cenário de superciência muitas vezes são extrapolações de empresas modernas, adaptadas para se adequar ao tom do cenário. Como o nome sugere, a Universal oferece seguro para quase qualquer propriedade em qualquer planeta da Confederação. Quando um cliente precisa fazer um sinistro, a Universal anuncia que seus cortesões e eficientes representantes o ajudarão a receber o cheque o mais rápido possível.

Como os anúncios sugerem, a Universal realmente tem uma equipe especializada de avaliadores e peritos que revisam e processam os sinistros. O que não menciona é a equipe especializada de software de IA que revisa cada sinistro em busca de fraudes. A Universal consegue manter suas taxas baixas ao atribuir investigadores a qualquer sinistro fraudulento.

A Unidade Especial de Investigação da Universal tem agentes em todos os principais centros de transporte. Eles lidam com sinistros em que a IA, ou o avaliador, suspeitam de fraude ou de um crime, como incêndio criminoso, sinistros de invalidez falsas, acidentes e roubos forjados, ou cuidados médicos desnecessários. Os investigadores da UEI trabalham em estreita colaboração com as autoridades locais, mas seu objetivo é, antes de tudo, proteger a empresa de pagamentos desnecessários.

Os investigadores da UEI têm acesso a várias bases de dados especializadas contendo informações sobre o segurado, informações sobre o item ou pessoa segurada e bases de dados interagências sobre segurados que fizeram grandes reivindicações de sinistro. Os investigadores da UEI são treinados em

investigação e forense. A maioria é especializada em contabilidade, finanças, medicina e investigação de incêndios. Os investigadores também dependem muito de sistemas especializados e laboratórios de bolso, que permitem processar evidências sofisticadas, mesmo nos asteroides mais afastados.

Os investigadores da UEI têm uma ampla gama de equipamentos de vigilância, sendo o segundo em qualidade apenas para as principais agências militares e de aplicação da lei. Os investigadores muitas vezes realizam vigilância de longo prazo (pessoalmente, por drones e analisando dados públicos) de requerentes de invalidez para ver se eles estão realmente tão feridos quanto alegam. Em casos extremos, onde a lei local permite, eles podem implantar um chip para relatar as atividades do requerente.

Como patrono, a Universal fornece sua sólida reputação e acesso a equipamentos de primeira linha. Em troca, espera resultados. Se a IA suspeitar de fraude, então espera-se que os investigadores encontrem evidências. Os investigadores são encorajados a adotar uma abordagem agressiva, de culpado até que se prove o contrário, para dissuadir o requerente suspeito de brigar desnecessariamente contra a negação. Se o agente não encontrar fraude, espera-se que forneça um relatório completo para que a IA possa ser ajustada para evitar futuros erros embaraçosos.

Como adversária, a Universal é formidável. Pessoas que fazem um empréstimo para comprar equipamentos caros, como uma nave estelar, podem precisar segurá-la. Se a nave for danificada e um sinistro for feito, as atividades típicas de um aventureiro provavelmente chamarão a atenção da IA de sinistros, resultando em uma visita de um investigador da UEI. Uma vez que o investigador abrir a caixa-preta obrigatória da nave, as coisas podem ficar ainda mais interessantes. Claro, a Universal fará o pagamento imediato em questões de perda clara e não suspeita.

Jogadores e seus personagens podem discutir sobre punições adequadas. Em um conto de Larry Niven intitulado *Cruel and Unusual*, um alienígena sequestrado acidentalmente sufoca ao longo de três dias devido a uma reação alérgica aos humanos. Os sequestradores culpados são, por sua vez, lentamente sufocados pelos executores alienígenas, que clinicamente infligem exatamente a mesma quantidade de dor aos sequestradores, na frente de repórteres que podem verificar a justiça da sentença. Os alienígenas, é claro, não entendem por que os humanos estão tão horrorizados com a proporcionalidade da punição.

Desentendimentos semelhantes podem surgir sobre punir um clone, uma emulação mental ou um composto de espírito por algo que o original fez. Por exemplo, se executamos um criminoso que tem um clone cuja cópia cerebral foi feita antes do crime ser cometido, o espólio do criminoso pode ativar o clone após a sua morte?

Em vez de explorar essas opções no final da aventura, o Mestre pode querer usar esses dilemas éticos como preparação no início de uma aventura. O clone do criminoso executado é suspeito de um assassinato subsequente, mas alega ser inocente. Ele procura os investigadores pedindo ajuda — ele pode ser inocente, ou matou alguém agindo de acordo com o comportamento de seu predecessor?

CRONOLOGIA

1248	Hsi Yuan Lu, uma obra sobre medicina forense, é publicada na China.
1285	Óculos inventados na Europa; lentes de aumento de vários tipos eram conhecidas desde os tempos gregos e romanos.
1600	Microscópio inventado na Europa por volta de 1590-1610.
1608	Telescópio inventado na Europa.
1663	Thomas Bartholin cria um teste para determinar se um recém-nascido nasceu morto, o primeiro teste médico forense padronizado.
1665	Robert Hooke usa o microscópio e identifica células.
1673	Antony van Leeuwenhoek usa o microscópio para descobrir bactérias, espermatozoides e células sanguíneas.
1692	A Lei dos Salteadores Ingleses torna a compra e venda de bens roubados um crime e cria recompensas para aqueles que capturam ladrões ou fornecem evidências que levam à sua condenação.
1724	Gabriel Fahrenheit inventa o primeiro termômetro de mercúrio.
1725	Jonathan Wild, “Chefe dos Capturadores de Ladrões da Grã-Bretanha e Irlanda”, é enforcado por roubo.

1807	Primeiro microscópio composto disponível comercialmente.
1814	Mathieu Joseph Bonaventure Orfila, um químico espanhol, publica "Traité des poisons", um livro-texto sobre venenos.
1809	Eugène François Vidocq ajuda a criar a Sûreté Francesa.
1819	René Laennec inventa o estetoscópio.
1822	Vidocq ordena a primeira autópsia forense.
1825	J. P. Lemiere inventa o telescópio binocular.
1827	Joseph Nicéphore Niepce cria a primeira imagem fotográfica fixa.
1832	Vidocq se aposenta da Sûreté e cria a primeira agência de detetives particular, que dura até 1847.
1835	Marie Guillaume Alphonse Devergie publica "Médecine légale, théorique and pratique", um texto médico forense primitivo.
1836	James Marsh publica um teste para arsênico em fluidos e tecidos corporais (o "teste de Marsh").
1839	Louis-Jacques-Mandé Daguerre vende os direitos de seu processo fotográfico para o governo francês.
1840	Orfila usa o "teste de Marsh" para arsênico para resolver o assassinato de Charles Lafarge, um industrial francês: a polícia belga começa a usar fotografias para registrar o rosto de criminosos.
1841	<i>Os Assassinos na Rua Morgue</i> de Edgar Allen Poe é publicado (primeira história moderna ocidental de detetive).
1842	Inglaterra cria uma força de detetives disfarçados dentro da Scotland Yard.
1847	Detetives franceses usam cabelo como evidência em um caso criminal.
1850	John Webster é julgado por assassinato de George Packman, um professor de Boston, no primeiro uso significativo da ciência forense em um caso americano; Allen Pinkerton funda sua famosa agência de detetives em Chicago.
1851	Albert Florence desenvolve teste para a presença de sêmen em manchas; Jean Servais Stas desenvolve teste para alcaloides vegetais como nicotina e cicuta.
1854	Ignatio Porro patenteia um sistema de prisma para binóculos.
1856	Pinkerton & Co. contrata Kate Warne como sua primeira detetive particular feminina.
1858	A Agência Pinkerton (anteriormente Pinkerton & Co.) cria seu serviço de vigilância uniformizada.
1859	Dois cientistas alemães descobrem que um espectrômetro, que separa a luz em comprimentos de onda componentes, pode ser usado para analisar materiais orgânicos e suas partes únicas.
1860	Primeiro caso de divórcio americano envolvendo depoimento de detetive particular sobre a imoralidade sexual do cônjuge.
1867	Primeira máquina de escrever prática inventada.
1872	Alphonse Bertillon inventa um sistema de medidas antropomórficas para identificação de criminosos, posteriormente chamado de Bertillonagem.
1873	Agente Pinkerton Jamie McParlan começa operações secretas contra os Molly Maguires nas minas de carvão da Pensilvânia. Teoria de óptica de microscópio desenvolvida.
1874	Jornais em todo o país criticam a Agência Pinkerton por envolvimento em uma mal sucedida incursão de vigilantes no esconderijo da gangue de Jesse James, matando a mãe de James e um meio-irmão de oito anos.
1875	Diferença nos tipos sanguíneos descoberta, mas nenhum teste confiável desenvolvido.
1877	Dez membros dos Molly Maguires executados após condenações com base no depoimento do agente Pinkerton Jamie McParlan; Nova York cria o Bureau de Fire Marshals dentro de seu Departamento de Bombeiros (primeiros bombeiros americanos).
1878	Alexandre Lacassagne publica <i>Précis de médecine (Resumo Médico)</i> discutindo, entre outros tópicos, o uso de <i>livor mortis</i> e <i>rigor mortis</i> para estimar a hora da morte.
1880	Faulds e Herschel afirmam ter descoberto métodos de identificação de impressões digitais.
1881	Polícia Metropolitana de Londres emite retrato de homem procurado à imprensa; Alexander Graham Bell inventa o primeiro detector de metais.
1883	Polícia de Paris testa e adota o sistema antropométrico de Bertillon.
1887	Arthur Conan Doyle publica <i>Um Estudo em Vermelho</i> , a primeira história de Sherlock Holmes; primeiro pó de flash para fotografia.
1888	Hanns Gross publica <i>Criminal Investigations</i> , o primeiro tratado sobre criminologia científica.
1889	George Eastman inventa o filme fotográfico.
1892	Primeira condenação com base em evidências de impressões digitais feita na Argentina; Henry Galton publica <i>Fingerprints</i> (primeiro tratado sobre impressões digitais); luta entre membros do sindicato e agentes Pinkerton nas usinas de aço de Carnegie em Homestead, Pensilvânia, mata 10 homens e fere dezenas.
1894	Polícia Metropolitana de Londres adota o sistema antropométrico de Bertillon; sistema de classificação de impressões digitais de Vuetich desenvolvido.
1895	Lambroso começa a medir a taxa de pulso e a pressão arterial de suspeitos de crimes; raios-x descobertos; quatro estados americanos (Colorado, Maine, Massachusetts e Pensilvânia) aprovam leis de licenciamento para detetives particulares.
1897	Sistema de classificação de impressões digitais Galton/Henry desenvolvido.
1900	Landsteiner cria teste para os tipos sanguíneos A, B e O.
1901	Paul Uhlenhuth inventa teste para determinar se o sangue seco é humano; Scotland Yard abre divisão de impressões digitais; Agência Pinkerton recupera a obra <i>Duchess of Devonshire</i> de Gainsborough, roubada por Adam Worth em 1876.
1902	James Mackenzie inventa o polígrafo.
1903	Prisão simultânea de dois homens chamados William West com medições antropométricas idênticas usando a Bertillonagem, mas impressões digitais diferentes é o golpe fatal para o a Bertillonagem.
1904	Primeiro microscópio comercial para ver ultravioleta inventado.
1908	Os Estados Unidos criam o Bureau Federal de Investigação (predecessor do FBI).

- 1908 Jeanne Weber declarada louca após ser absolvida de cinco assassinatos devido a erros do patologista parisiense, e então é pega em flagrante cometendo um sexto assassinato.
- 1910 Edmond Locard cria o primeiro laboratório policial de criminalística em Lyons, França.
- 1912 Isabella Goodwin, uma matrona da polícia de Nova York, é promovida a detetive de primeira classe como recompensa por trabalho disfarçado (primeira detetive policial feminina).
- 1915 Associação Internacional para Identificação Criminal fundada como a primeira organização profissional para examinadores de impressões digitais e outros criminalistas; Dr. Bernard Spilsbury descobre o método que George Joseph Smith usava para afogar três de suas esposas levantando seus pés repentinamente na banheira; Smith é condenado por assassinato e executado.
- c. 1916 William Moulton Marston começa a comercializar um polígrafo na América. (Marston pode ser mais conhecido como o criador da Mulher Maravilha da DC Comics.)
- 1917 Connecticut estabelece o primeiro escritório estadual de defensoria pública.
- 1918 Nova York estabelece o Departamento de Medicina Legal.
- 1920 Agatha Christie publica *O Misterioso Caso de Styles*, a primeira história de Hercule Poirot.
- 1923 Suprema Corte dos EUA considera a evidência do polígrafo inadmissível em julgamentos americanos.
- 1925 Testes desenvolvidos para determinar o tipo sanguíneo a partir de outros fluidos e tecidos corporais como lágrimas, saliva, sêmen, pele e urina (80% da população são “secretores”) e produzem essas características em seus tecidos não sanguíneos; Sydney Smith publica *Text-Book of Forensic Medicine*, discutindo balística e ferimentos por arma de fogo.
- 1927 Calvin Goddard publica artigo sobre o uso do microscópio de comparação para relacionar balas a armas de fogo.
- 1929 Goddard usa suas técnicas de correspondência de armas de fogo para investigar o Massacre do Dia de São Valentim em Chicago.
- 1930 Primeira lâmpada pra flash disponível comercialmente.
- 1931 Max Knoll e Ernst Ruska inventam o primeiro microscópio eletrônico.
- 1932 Suprema Corte dos EUA proíbe o uso de força física para obter confissões; Bureau of Investigation funda seu laboratório de criminalística; teste desenvolvido para tipos sanguíneos em sangue seco; medidor de luz e lente de zoom inventados.



- 1935 A Polícia Metropolitana de Londres cria o laboratório de criminalística; o Congresso americano aprova a Lei Wagner, protegendo os direitos dos trabalhadores de se sindicalizarem e eliminando a maioria das espionagens corporativas a ativistas sindicais; o Kodachrome (primeiro filme colorido) é vendido pela primeira vez.
- 1936 Uma correspondência de fibra encontrada na cena de um homicídio é usada para pressionar um suspeito em Nova York a confessar.
- 1939 O microscópio eletrônico se torna disponível comercialmente pela primeira vez.
- 1940 Landsteiner descobre o fator rhesus no sangue (Rh), dividindo-o em Rh+ e Rh-.
- c. 1940s Leonarde Keeler pioneira no uso do polígrafo em candidatos e detentores de autorizações de segurança americanas.
- 1955 Udo Undeutsch cria a teoria de análise de declarações com a hipótese: “Declarações que são produto da experiência conterão características que geralmente estão ausentes em declarações que são produto da imaginação.”
- 1956 Primeira condenação por envenenamento intencional com barbitúricos.
- 1957 Dr. Brussell, um psiquiatra, cria um perfil psiquiátrico para capturar um terrorista de bombas em Nova York; primeira condenação por assassinato usando injeção letal de insulina.
- 1958 Suspeito de homicídio na Califórnia condenado usando análise de ativação de nêutrons para comparar fios de cabelo recuperados apertados nas mãos da vítima com o suspeito.
- 1960 Análise de sujeira/poeira usada em investigação de homicídio em Nova York.
- 1969 Evidências de pólen usadas em investigação de homicídio na Dinamarca.
- 1970 A Califórnia aprova a primeira lei de divórcio “sem culpa”; anteriormente, casais casados precisavam provar adultério, crueldade extrema, abandono voluntário, negligência voluntária, intemperança habitual, condenação por crime ou insanidade incurável para obter o divórcio.
- 1982 Um ataque com bombas fere gravemente um cientista forense irlandês, o principal suspeito nunca foi acusado ou condenado (um dos poucos ataques diretos, sérios e bem-sucedidos a especialistas forenses).
- 1983 Kary Mullis inventa o método de testes de DNA (PCR) para pequenas quantidades de material corporal.
- 1985 Alec Jeffreys utiliza pela primeira vez evidências de DNA em um caso criminal inglês; Dakota do Sul é o último estado americano a aprovar uma lei de divórcio “sem culpa”.
- 1991 A polícia de Boston cria a “Equipe de Casos Não Resolvidos” para reinvestigar homicídios não resolvidos.
- 1992 O IRA bombardeia o Laboratório de Ciência Forense da Irlanda do Norte, fechando-o temporariamente.
- 1993 A Suprema Corte de West Virginia divulga relatório sobre má conduta em dezenas de casos por Fred Zain, ex-chefe de sorologia do laboratório de criminalística da polícia estadual.
- 1994 Ralph Erdmann, patologista forense, se declara culpado de sete crimes relacionados a evidências falsificadas e autópsias errôneas em três condados do Texas.
- 1997 O Inspetor-Geral do Departamento de Justiça emite relatório criticando o laboratório do FBI.
- 2001 A Guerra ao Terror começa após os ataques ao World Trade Center e ao Pentágono.
- 2004 O FBI identifica falsamente um advogado de Oregon como suspeito de um atentado terrorista na Espanha. Primeiro grande erro de impressão digital a ser divulgado publicamente.

CAPÍTULO SEIS

MISTÉRIOS

PARANORMAIS

“Existe, em cada crime, um pequeno ponto que apenas o Destino pode decidir — seja para dar certo ou para dar errado — para trazer sucesso e riqueza, ou apitos de policiais e as celas da solitária!”

— *Moris Klaw,*
The Dream Detective

Campanhas de fantasia, horror e psiquismo são bons cenários para um mistério paranormal. Cada um desses cenários tem suas próprias regras e temas, alguns dos quais entram em conflito com o cenário clássico de mistério.

Na fantasia, por exemplo, o destino, a adivinhação, o favor divino e o “imperativo narrativo” (o poder da história) são mais importantes do que as habilidades obstinadas de um investigador. Parte da essência do cenário de fantasia é sua oposição ao mundo moderno ordenado, previsível e racional. No entanto, as regras básicas para um cenário de RPG de fantasia estão bem estabelecidas. A magia, especialmente o sistema do **GURPS Magia**, muitas vezes tem um conjunto consistente de mágicas possíveis com efeitos tão confiáveis, à sua maneira, quanto a ciência moderna.

O universo de horror é ainda mais explicitamente um lugar irracional. Criaturas paranormais não precisam obedecer às leis racionais ou agir por

razões explicáveis. A fé, não a lógica, pode ser a única maneira de derrotá-los. Por outro lado, o universo de mistério pressupõe que a dedução lógica inevitavelmente levará à exposição do culpado. O cenário de mistério é inerentemente ordenado — quando um crime ocorre, ele perturba essa ordem, que os investigadores devem agir para restaurar. O cenário de horror é muitas vezes inerentemente desordenado — apenas os esforços constantes dos investigadores impedem horrores aterrorizantes.

Combinar um mistério com o horror pode enfraquecer ambos os gêneros. O horror se torna menos assustador quando os jogadores e personagens percebem que existem regras lógicas pelas quais os monstros operam. Regras implicam limites. Monstros limitados não são tão assustadores quanto um monstro que pode fazer qualquer coisa. Por outro lado, como as regras geralmente são desconhecidas ou incertas, é mais difícil para o investigador resolver o caso ou mesmo saber quais pistas são significativas. Executar um mistério bem-sucedido em um cenário de horror, ou em qualquer cenário paranormal, requer que o Mestre estabeleça algumas regras que regem o paranormal e as siga. Os jogadores e personagens não precisam saber quais são essas regras no início — descobrir a fra-

queza do monstro é frequentemente uma parte vital da aventura de horror.

Se os poderes psíquicos são bem conhecidos pela todos e pelos personagens, então um mistério psíquico é semelhante a um mistério de fantasia. Os poderes psíquicos têm efeitos previsíveis e repetíveis, além de limites bem estabelecidos. Se, por outro lado, a existência verificável de poderes psíquicos for um segredo conhecido apenas por alguns, então um mistério psíquico pode ser mais parecido com um mistério de horror. Os investigadores terão menos certeza de que entendem todos os poderes e limites subjacentes dos vilões psíquicos, e o mundo em geral desconhecerá os efeitos psíquicos.

O tom também é importante. Combinar um mistério com o paranormal depende do estilo do cenário. Uma aventura de tom durão pode funcionar muito bem com um cenário de fantasia realista e mágica, mas pode entrar em conflito em termos de tema e tom com um mundo ao estilo de Tolkien ou com um cenário de cavaleiros e busca ao estilo Arturiano. O estilo aconchegante, com seu detetive genial, funciona bem com muitos cenários de fantasia, horror e psiquismo. Uma investigação policial pode ser mais difícil de criar e sustentar em qualquer cenário onde o paranormal não seja conhecido pelo público em geral.

MISTÉRIOS DE FANTASIA

Em um cenário de fantasia, o Mestre deve estabelecer as regras e limites para a magia. A magia é comum ou rara? Ela é publicamente conhecida, ou é um segredo? Todas as mágicas do **GURPS Magia** estão disponíveis ou o Mestre personalizou o sistema de magia? Que tipo de magia é usada pelas forças legais que existem no cenário? Que tipos de precauções rotineiras um criminoso pode tomar contra a magia típica do “policiamento”?

Esta seção abrange mistérios ambientados em mundos de fantasia onde a magia é tão comum quanto a ciência moderna, e todas as mágicas do **GURPS Magia** estão potencialmente

disponíveis para qualquer pessoa com os pré-requisitos. Também aborda mistérios que utilizam **GURPS Spirits**. Para Mestres que usam seu próprio sistema de magia ou um dos sistemas de outro livro de **GURPS**, muitas das mesmas sugestões e cautelas se aplicam.

O INVESTIGADOR DE FANTASIA

“Diga-me o que temos, Sargento,” disse Lady McKelvery.

“Elfa, aproximadamente 225 anos, altura e peso médios, encontrada morta

perto do salão da Guilda dos Bardos pelo vigia da noite. Ferimento perfurante no peito, nenhuma arma encontrada.”

“Testemunhas?”

“Até agora, nenhuma.”

Lady McKelvery suspirou cansada e começou a operar mágicas. A noite seria longa.

Lady McKelvery é uma especialista em investigações criminais. Ela possui uma ampla variedade de mágicas investigativas do **GURPS Magia**. É provável que pelo menos um dos PdJs em um cenário mágico possua algumas mágicas, mas elas podem não ser otimizadas para magia forense e investigativa.

Resolver o crime não deve depender de os PdJs terem ou usarem uma magia específica. O Mestre também deve criar problemas que exijam as habilidades e talentos dos não-magos.

Matar adversários inacessíveis sem ser pego é um dos propósitos mais antigos e comuns para a magia. Roubo, fraude e a criação de vasta riqueza a partir de palha ou chumbo vêm logo em seguida. Assim, a magia e as inúmeras oportunidades que ela oferece para os inescrupulosos podem resultar na criação de uma polícia oficial mais cedo do que no mundo real. A força policial pode não se assemelhar a um departamento de polícia moderno. Seus membros podem ser exclusivamente clérigos e magos, responsáveis apenas por crimes “mágicos”. Ela poderia seguir o modelo de “distritos femininos” históricos e ter unidades de elfos, anões e outras raças não-humanas que investigam exclusivamente crimes causados por e contra cada grupo. Poderia incluir também magos particulares ou fiscais de guildas (veja pág. 88).

Se o sistema mágico tiver regras consistentes e efeitos repetíveis, pode levar a uma versão do método científico e, portanto, a uma forma de investigação forense, em um estágio anterior ao do mundo real. Um sistema mágico hermético, como o **GURPS Magia**, é quase científico; embora as ferramentas e premissas dos magos forenses possam ser muito diferentes das dos técnicos de evidências modernos, ambos podem alcançar os mesmos resultados. A série literária *Lord Darcy*, de Randall Garrett apresenta bons exemplos de investigações forenses baseadas em princípios mágicos.

Adaptação de Enredos

O mistério inglês aconchegante pode ser facilmente adaptado para a maioria dos cenários de fantasia, desde que a magia de transporte não seja extremamente comum. Muitos cenários de fantasia são ambientados em uma Europa pseudo-medieval, onde vilas isoladas e monastérios pontilham o campo.

O enredo de detetive durão pode ser adaptado para a fantasia, embora, ao evocar o mito do cavaleiro errante, possa entrar em conflito com os paladinos arquetípicos já comuns nos cenários de fantasia.

Assim como no cenário de baixa tecnologia, a história de investigação policial geralmente requer algum tipo de força policial formal. Isso é mais fácil de justificar em cenários de fantasia, onde a magia substitui a tecnologia e permite cidades maiores e maior mobilidade do que o nível de tecnologia comum pode sugerir.

Os suspenses são raros na fantasia, especialmente se o cenário for de baixa tecnologia. Para criar a atmosfera adequada, deve haver pressão do tempo, perigo crescente, forças obscuras em ação e um confronto climático entre o bem e o mal. Cuidado para que esses elementos não se desviem de “suspense” para “épico” — os protagonistas devem enfrentar a ameaça sozinhos, não com um exército ao seu lado.

Technomancer

O **Technomancer** complica as investigações significativamente, pois inclui uma grande quantidade de magia e alguma ciência forense. É provável que a maioria das análises forenses em um cenário de **Technomancer** seja feita por magia em vez de ciência mundana, mas o Mestre precisará pensar em quais tipos de mágicas forenses úteis podem ter sido inventadas. (Veja págs. T81–82 para modelos de investigadores e policiais de **Technomancer**.)

Algumas mágicas específicas para estar ciente:

Falsificar Sensor (pág. T27): Pode fazer com que um sensor exiba o que o operador da magia deseja.

Manipular DNA (pág. T28): Pode ser usado para alterar o DNA de um alvo para que ele deixe evidências enganosas.

A magia improvisada (veja pág. M201) é mais flexível e variável. Um ritual improvisado de Espíritos é baseado no que parece certo quando é necessário, não em procedimentos estabelecidos transmitidos de mestre para aprendiz. Qualquer combinação de verbo e substantivo em uma magia improvisada pode resultar em dezenas de resultados, tornando menos provável que os mestres de runas desenvolvam qualquer princípio quase científico.

Uma grande cidade provavelmente terá um esquadrão mágico de combate ao crime, incluindo especialistas em uma variedade de mágicas úteis, equipados com gemas de energia e equipamentos mágicos úteis. Por outro lado, um investigador particular provavelmente será um generalista com algumas mágicas e itens úteis, dependendo das investigações típicas que ele realiza.

Lady McKelvery, como a maioria dos magos, começa com IQ alta. Além de usar sua percepção normal, ela operará a magia Sentido Aguçado (pág. M133) antes de examinar a cena do crime e de interrogar um suspeito ou testemunha.

A CENA DO CRIME DE FANTASIA

“Vic?” chamou Lady McKelvery. “Há quanto tempo ela está morta?”

“Algumas horas”, respondeu seu assistente. “O corpo está levemente quente, só um pouco rígido.” Em cima de sua bolsa, uma pena animada registrou suas palavras.

“Mais de uma hora, menos de meio dia. Típico”, pensou Lady McKelvery enquanto pegava sua varinha e começava a operar uma magia.

Sem superfícies reflexivas para usar, ela teve que começar pelos sons. Conforme a magia se desdobrava, ela ouvia os sons de passos, trechos de conversas, agora com quatro horas de atraso, tudo do ponto de vista da roupa do cadáver. Enquanto isso, ela iniciou uma segunda magia e franziu a testa; nada deliberadamente escondido nas proximidades. Ela e Vic começaram a procurar lentamente a área ao redor do corpo, em busca de qualquer pedaço de tecido ou cabelo do agressor.

Meia hora depois, ela ouviu sua magia reproduzindo um grito de raiva, os sons de operações mágicas, um grito e depois passos apressados. Ela operou uma magia para confirmar o tempo decorrido.

“Vic, momento da morte, 3 horas e 20 minutos antes de eu operar a magia. Mago homem operando Adaga de Gelo.”

“Consegui alguma direção?”

Lady McKelvery operou novamente perto da entrada da viela, especificando o momento exato, e escutou atentamente. “O Mago Desconhecido estava a cerca de 3 metros do corpo, correu em direção à saída da viela e depois em direção ao cais.”

Evidência de Magia

O Princípio da Troca de Locard, “todo contato deixa uma marca” ou “não há contato sem transferência”, publicado em 1910, é um princípio fundamental da investigação forense moderna. Em resumo, as pessoas deixam vestígios de si mesmas por onde passam (cabelo, impressões digitais, DNA, etc.) e pegam pedaços do ambiente em suas viagens (pelos, pólen, solo, fibras, etc.). Objetos em contato podem deixar marcas (arranhões e raspagens de tinta) uns nos outros. Como discutido no Capítulo 2, um investigador pode usar essas evidências para descobrir quem esteve em uma cena de crime específica.

A magia quebra essa regra. No exemplo deste capítulo, o vilão ataca à distância com uma adaga de gelo, que cria a arma do assassinato e, em seguida, desaparece. Não há marcas de ferramentas, nenhuma faca para comparar, nenhuma maneira de dizer qual dos potencialmente centenas de magos operou aquela magia específica.

Mágicas como Bloqueador de Impressões e Localizador implicam que as pessoas deixam impressões em objetos e lugares. Várias mágicas de informação são difíceis de serem operadas, ou não podem ser operadas novamente em determinados momentos, o que sugere que a mágica perturba ou destrói as impressões. A duração das impressões mágicas e se elas se acumulam ou se sobrepõem umas às outras é deixada intencionalmente vaga no **GURPS Magia**. Como as impressões provavelmente são importantes em um mistério, o Mestre deve refletir sobre esse assunto.

Livrar-se de impressões também requer atenção. O **GURPS Magia** não tem uma maneira canônica de fazê-lo. O Mestre pode desejar modificar a mágica Remover Aura para quebrar permanentemente associações tangenciais para uma pessoa — o equivalente a um banho mágico minucioso — mas não impressões antigas.

O Mestre também pode decidir que cada operador tem uma assinatura única, como uma impressão digital mágica, que pode ser encontrada usando Analisar Mágica (para mágicas em andamento) ou Reconstruir Mágica (para operações passadas). Alternativamente, pode haver sabores específicos para diferentes tradições. Alunos de um grande mestre podem ter assinaturas diferentes dos alunos de outro grande mestre.

Lady McKelvery iniciou sua investigação usando uma série de mágicas e itens. Muitos sistemas mágicos têm mágicas que permitem ao operador ver o passado, frequentemente com limitações de tempo, poder, objetivo e reoperação. A mágica Imagens do Passado (pág. M107, 89) normalmente requer uma superfície refletiva, que ela não encontrou no beco. Ecos do Passado (pág. M107), por outro lado, pode ser operada em qualquer objeto, incluindo a roupa do cadáver. Como ambas as mágicas são caras de se manter, e operar novamente no mesmo item é mais difícil, seu cajado de investigador permite que ela opere ambas as mágicas, e é parcialmente autoalimentado. O custo de ambas as mágicas depende do tempo decorrido desde o período desejado.

Lady McKelvery espera encontrar cenas do crime de 1 a 10 horas após o incidente. Assim, seu equipamento foi projetado para que, dentro desse período, ela possa manter a mágica indefinidamente e operá-la a partir do ponto lógico mais antigo e ouvir ou assistir adiante (veja pág. M107 e a seguir). Uma vez que ela tenha um horário exato, ela pode operar novamente, se necessário, para reexami-

nar o evento. Trata-se de um item caro. Nem toda cidade poderia investir recursos nisso, mas seu uso não exige mais do que um usuário qualificado e paciente.

Muitos sistemas mágicos também fornecem ferramentas úteis. Lady McKelvery tem uma pena animada (veja Escriba, pág. M174) que registra as investigações. Seu assistente, Vic Grigner, já havia operado a mágica Cartógrafo (pág. M118) para esboçar a cena. Se a aventura estivesse ambientada em outro sistema mágico, ela poderia ter um familiar ou outra criatura companheira para anotar, fazer esboços e realizar outras tarefas para ela.

Mágicas que projetam os sentidos do operador no passado ou que trazem essas impressões sensoriais para o presente, como Imagens do Passado e Ecos do Passado, podem ser enganadas por ilusões e disfarces mundanos. O operador deve estar ciente das limitações de seu ponto de vista, assim como consideraria a capacidade de qualquer testemunha de perceber um evento. Nesse caso, Lady McKelvery não tem motivo para suspeitar de tais complicações, mas a investigação está em estágio inicial.

Enquanto deixava Ecos do Passado reproduzir os sons, ela também operou Ver Segredos (pág. M107) para procurar evidências intencionalmente ocultas, como uma arma de assassinato escondida em um monte de lixo, mas não encontrou nada. Esse é um tipo comum de mágica de fantasia. Criminosos que entendem de magia podem ser inteligentes o suficiente para esconder ou descartar as evidências bem longe da cena do crime. Ela também poderia operar Limpar (pág. M116) se pudesse ser usado nesse cenário para varrer toda a poeira, detritos e vestígios de evidências em um monte preparado para coleta. Se, nesse cenário, ele destrói poeira e sujeira, um criminoso esperto poderia operá-la antes de partir.

Até que saiba mais, Lady McKelvery não pode tentar Localizador (pág. M105). Quanto mais informações ela tiver, melhor. Se a mágica fracassar, ela não poderá operá-la novamente naquele alvo por uma semana, dando ao assassino tempo de sobra para fugir.

Seu próximo passo lógico seria fazer com que alguém no necrotério operasse Convocar Espírito (pág. M150), já que é provável que o falecido conhecesse seu agressor. Infelizmente, o necrotério está com muito trabalho acumulado; terá que esperar. Conversar com uma vítima morta, seja com seu espírito ou com ela após ser ressuscitada, acrescenta uma nova fonte de informação a mistérios de fantasia e paranormais (veja pág. 85). Mestres que desejarem limitar o uso dessa mágica podem criar tabus culturais, religiosos ou sociais sobre perturbar os mortos.

Se Lady McKelvery estivesse usando o sistema mágico de **GURPS Spirits**, ela teria habilidades no Caminho do Conhecimento (págs. SPI96–97). Ela provavelmente começaria com História (pág. SPI97), se o Mestre do jogador permitisse que fosse operada no cadáver (certamente inanimado após a morte). Ela também poderia tentar Ler Memórias (pág. SPI97), se o Mestre permitisse que fosse usado em um corpo recentemente falecido. Se nenhum dos dois fosse permitido, ela poderia simplesmente tentar Convocar (págs. SPI104, 107) o espírito do elfo morto e interrogá-lo.

INVESTIGAÇÕES USANDO A MAGIA

“Conte novamente, Weezold,” Vic ordenou quando Lady McKelvery entrou na sala de interrogatório.

“Bem, veja bem”, o pequeno goblin se contorceu. “Eu não esperava uma mágica da verdade.”

“Conte novamente.”

“Sim, senhor. Um mago elegante entrou no estabelecimento de Vulk. O mago

Modificadores de Tempo

Tempo	Custo	Modificador
Dentro de 1 minuto	4	0
1 a 10 minutos	6	-1
10 minutos a 1 hora	8	-2
1 a 10 horas	10	-3
10 horas a 4 dias	12	-4
4 a 40 dias	14	-5
40 dias a 1 ano	16	-6
1 a 10 anos	18	-7
10 a 100 anos	20	-8
Cada 10 anos adicionais	+2	-1

estava assustado. Eu percebi que ele nunca tinha estado em um lugar como o de Vulk antes. Pagou muito dinheiro para que o mago de Vulk operasse uma mágica nele.” Lady McKelvery suspirou. Vulk, o Mordedor, havia conseguido comprar uma posição como chefe da Guilda dos Cervejeiros, mas a maioria dos problemas levava de volta a ele e a seu mago de estimação, que nunca perguntava por que alguém precisava esquecer o último dia ou dois, ou que sua Aura fosse removida.

“Descrava esse mago.”

“Homem elfo. Sabe, loiro, pele branca, orelhas pontudas. Todos se parecem.”

“Marcas distintas.”

“Ah... ele tinha uma tatuagem. Uma folha de tília verde sob o olho direito. Capa grande. Broches brilhantes de bronze.”

“E?”

“Bem... você disse que esqueceria daquela minha acusação de contrabando?”

“Se encontrarmos esse mago.”

“Eu peguei isso do cinto dele”, Weezold admitiu orgulhosamente e entregou a Vic um lenço de uma dama intrinsecamente bordado.

Na ausência de pistas sólidas, Vic e Lady McKelvery estão usando trabalho policial padrão — neste caso, um informante. A descrição, combinada com um item pertencente ao provável assassino, pode ser suficiente para que a mágica Localizador o encontre.

A mágica Localizador e mágicas similares em outros sistemas podem atrapalhar muitos enredos se o Mestre não a levar em conta ao planejar a aventura. A maioria das mágicas de visualização e localização impõe penalidades pesadas para operar, a menos que o operador tenha algo associado ao objetivo, ou pelo menos um nome e uma boa descrição. Localizador requer que o operador saiba o nome do objetivo, ou o conheça bem. Ela também pode funcionar em objetos se alguém tiver um pedaço de tecido, lasca de tinta ou algum outro vestígio de evidência, com penalidade de -5.

Normalmente, existem limites para quantas vezes uma mágica de localização pode ser operada repetidamente no mesmo objetivo, caso fracasse. Isso deve incentivar os investigadores a procurar o máximo de informações possível antes de operar, para que tenham a

melhor chance de sucesso com a mágica. Por outro lado, se a mágica tiver um alcance limitado e eles tiverem motivos para acreditar que o objetivo está tentando fugir, eles podem se sentir pressionados a operar a mágica rapidamente, antes que o objetivo possa escapar.

Sistemas de magia que têm mágicas de visualização e localização também têm mágicas que as neutralizam. Um criminoso sábio operará, ou fará alguém operar, Resguardar, Escamotear Informação, ou Remover Aura o mais rápido possível para se proteger da mágica Localizador. Quando operada em um objeto, a Remover Aura quebra a associação, fazendo com que a Localizador seja operada com uma penalidade de -5. Quando operada em uma pessoa, no entanto, a mágica só dura um dia.

GURPS Magia oferece algumas mágicas para substituir a patologia forense. Não há mágicas padrão para determinar a hora ou a causa da morte. Com todas as outras ferramentas mágicas disponíveis, os operadores podem nunca ter sentido a

Interrogando os Mortos

Convocar Espírito (pág. M150) permite que o operador faça um número limitado de perguntas ao falecido. Os personagens podem determinar aproximadamente a hora da morte, as últimas ações e percepções do falecido e quem ele acredita que tinha motivo para matá-lo. O testemunho do espírito pode ser suficiente para a acusação, ou pode precisar ser verificado, especialmente se um espírito convocado pode mentir.

Em um cenário de **GURPS Spirits**, um investigador pode obter informações semelhantes ao questionar o fantasma da vítima, se ele permanecer por algum tempo. Em mistérios sobrenaturais e histórias de terror, é provável que as vítimas de assassinato deixem para trás espíritos inquietos, pelo menos por um curto período.

Essa é uma boa oportunidade para interpretar o papel da vítima. Na maioria dos mistérios, o investigador raramente consegue interagir diretamente com a vítima, já que ela geralmente está morta quando o investigador aparece pela primeira vez na história. O Mestre deve decidir com antecedência se o espírito pode mentir para o investigador. Por exemplo, se a vítima foi morta por um assaltante a caminho de casa depois de visitar sua amante, ele pode não querer explicar por que estava naquela parte da cidade naquela hora. Mesmo que o espírito não possa mentir, o Mestre também deve decidir o que ele viu e como interpretou. A vítima pode não ter visto seu assassino, mas pode ter convencido a si mesma de que o assassino era um inimigo conhecido.

Espíritos e fantasmas podem tentar assumir um papel ativo na resolução e vingança de seus próprios assassinatos, especialmente em um cenário de **GURPS Spirits**. Em histórias tradicionais de detetives chineses, por exemplo, os fantasmas dos mortos espreitam em torno da cena do crime e de suas sepulturas, e ajudarão os investigadores! Fantasmas inquietos podem assombrar suas famílias exigindo que vinguem o assassinato, ou podem assombrar seus assassinos.

As coisas ficam ainda mais interessantes se o sistema mágico permitir que os mortos sejam ressuscitados facilmente. Nos romances de *Dragaera* de Steven Brust, os assassinos matam pessoas como aviso. (Existem armas que causam a morte “verdadeira”, mas são raras.) Se a morte for um inconveniente temporário em um cenário de campanha de RPG, um dos investigadores pode ser a própria vítima. Matar alguém pode ser considerado apenas uma versão mais séria de agressão.

necessidade de algumas das ferramentas usadas pelos técnicos forenses modernos. O Mestre terá que dizer se a Leitura do Corpo (pág. M88) pode ser usada em cadáveres, ou apenas em seres vivos.

Um mago forense pode não usar Detecção de Veneno (pág. M166) com muita frequência. Venenos, embora muitas vezes muito poderosos em um cenário de fantasia, são frequentemente facilmente detectados e neutralizados por mágicas e itens que geralmente são comuns, pelo menos entre os ricos. (Cabe ao Mestre decidir se Detecção de Veneno e Testar Alimento funcionam nos componentes individuais de venenos de múltiplos estágios ou em pequenas doses de venenos cumulativos que, isoladamente, não são perigosos.) Detecção de Veneno só é útil depois do fato se ninguém lançou Neutralizar Veneno (pág. M92) na tentativa de salvar a vítima moribunda, ou após a morte para destruir evidências.

Se tudo mais fracassar, o investigador pode tentar Adivinhação (pág. M108). Mágicas de Adivinhação normalmente consultam entidades neutras oniscientes que têm acesso à verdade objetiva. O Mestre pode decidir que essas entidades não são neutras em seu mundo. Os conselheiros espirituais podem ter seus próprios preconceitos, lacunas em seu entendimento ou uma incapacidade de transmitir informações que não sejam por meio de charadas e pistas enigmáticas. Na maioria dos mistérios, a Adivinhação deve fornecer apenas orientação, não a solução do caso.

Investigadores mais poderosos podem ter conselheiros espirituais ou ser capazes de viajar para outras dimensões. Em algumas histórias tradicionais

chinesas, por exemplo, o juiz investigador pode viajar em sonhos para o Submundo para consultar juízes famosos que presidem no Inferno Chinês.

A magia também torna mais fácil o interrogatório de testemunhas *vivas*, oferecendo uma variedade de mágicas que detectam mentiras e aumentam a memória. Lady McKelvery poderia usar Recordar (pág. M106) e Restaurar Memória (pág. M92) se achasse que isso ajudaria Weezold a se lembrar do mago elfo. Claro, ela não irá usá-las, a menos que tenha algum motivo para acreditar que a memória de Weezold não é precisa ou está incompleta. O tempo é, é claro, essencial para operar Recordar. Também há a possibilidade de uma falha crítica causar uma memória falsa ou distorcida.

Da mesma forma, quase todos os sistemas têm mágicas para detectar mentiras e compelir o alvo a falar a verdade. Aqui, Lady McKelvery lançou Compelir à Verdade (pág. M47) para se certificar de que Weezold não estava mentindo quando repetiu sua história. Como ele é um criminoso conhecido em uma cela de interrogatório, ninguém provavelmente reclamará. Pode haver limitações em seu mundo quanto ao uso de Compelir à Verdade, Leitura da Mente (pág. M46), Sonda Mental (pág. M46) e Percepção de Veracidade (pág. M45) em membros aparentemente respeitáveis da comunidade.

Se o operador está interrogando um criminoso ou adversário bem preparado, o objetivo pode ter tido suas memórias alteradas com mágicas como Memória Falsa (pág. M139), Esquecimento (pág. M135) ou Esquecimento Permanente (pág. M138). O objetivo dessas mágicas pareceria falar a verdade, pois ele não se

lembra de mais nada. Isso limita a capacidade de Lady McKelvery de confiar em mágicas da verdade quando encontra seu suspeito. Da mesma forma, Aura (pág. M101) e Percepção de Emoção (pág. M45) podem ser pouco confiáveis.

CONFRONTAÇÕES MÁGICAS

Lady McKelvery suspirou. Tentar interrogar um assassino que sinceramente não se lembrava de seus crimes era quase inútil. Quebrar o Esquecimento Permanente operado pelo capanga do Sr. "Fang" precisaria de sorte. Vulk tinha dinheiro suficiente para garantir que seus magos fossem mais habilidosos que qualquer funcionário público. Embora Lady McKelvery desejasse expor Vulk como um criminoso, ele era muito rico, poderoso e influente.

Mas ela tinha estabelecido os meios, motivo e oportunidade para o cliente de Vulk, o elfo. Os registros da guilda mostravam que ele era treinado em Punhal de Gelo — o meio. A falecida tinha lhe dado seu lenço quando ele a cortejava há cerca de meio século. Eles haviam brigado amargamente por causa do anúncio dela de que estava noiva de outro, um humano, nada menos — o motivo. Por causa da magia, ele não poderia explicar onde estava naquela noite. Seus amigos disseram que tanto ele quanto ela estavam na Guilda dos Bardos, separadamente, para uma apresentação — a oportunidade.

Mas tudo isso eram circunstâncias. O testemunho do espírito corroborou a história, mas havia rixa entre eles. Ainda não era suficiente para o magistrado... a menos que...

"Vic, traga-o e certifique-se de pegar aqueles broches de bronze da capa. Posso obter uma imagem a partir deles."

Contra um vilão despreparado ou um sem recursos, mágicas como Compelir à Verdade, Leitura da Mente, Sonda Mental e Percepção de Veracidade tornam o trabalho de um investigador mais fácil. Os mistérios no estilo aconchegante se tornam muito mais simples quando o detetive pode reunir todos os suspeitos e examinar cada uma de suas histórias com uma magia simples. Se o Mestre deseja evitar que esses feitiços destruam sua aventura, tenha em mente que Compelir à Verdade e Percepção de Veracidade estão relacionadas à intenção subjetiva do objetivo de mentir. O objetivo pode estar honestamente errado ou fazer uma suposição honesta e estar dizendo a verdade, pelo menos no que diz respeito à magia. O Mestre também pode permitir um sucesso decisivo em Lábia para escapar parte da verdade ou contar uma mentira flagrante sem ser detectado por mágicas de detecção de mentiras.

Mágicas e Perícias

Muitas mágicas não podem ser anuladas por perícias — mesmo um assassino com Venefício-20 será parado por Detecção de Venenos ou Testar Alimento. Um trapaceiro com Lábia-20 será automaticamente pego por Percepção de Emoção, Compelir à Verdade, e Percepção de Veracidade. Isso pode dificultar a criação de vilões que não sejam eles próprios magos, especialmente em cenários onde apenas algumas pessoas conhecem ou têm acesso à magia.

Por outro lado, um investigador extremamente habilidoso pode ser impedido pela magia se suas perícias não oferecerem chance contra mágicas, como Envenenar Comida (que pode não deixar vestígios de um veneno), Ocultar Emoção ou Limpar (que poderia destruir todas as evidências em uma cena de crime).

Um Mestre pode permitir um teste de habilidade para enganar ou derrotar uma magia. Isso deve ser muito difícil — o modificador poderia ser fixado em -10, com base na energia na magia (igual ao dobro da energia investida na magia), ou exigir um sucesso decisivo. Alternativamente, o Mestre poderia criar técnicas difíceis (veja págs. MB229–233) projetadas para anular mágicas específicas.

Qual método usar depende da campanha e de quão confiável é a magia no cenário.

Aqui, como com dispositivos de verdade super tecnológicos, pode haver regras sociais que restrinjam quem pode aprender essas mágicas, quando podem ser usadas e em quem. Sociedades de fantasia muitas vezes têm uma versão da aristocracia medieval, que se oporá veementemente a ter sua honra questionada por uma mágica da verdade, especialmente se o operador não for um nobre. Quando mágicas óbvias são proibidas, mágicas que detectam passivamente o humor ou a natureza do alvo, como Aura e Percepção de Emoção, podem dar a um investigador uma vantagem discreta; no entanto, um investigador ele mesmo pode ser o objetivo de mágicas da verdade para afirmar que ele relatou honesta e completamente os resultados de suas mágicas e não usou métodos impróprios ao interrogar um suspeito.

Um vilão competente tomará medidas para contrapor qualquer magia investigativa que ele possa razoavelmente antecipar, assim como um criminoso moderno competente usará luvas para evitar deixar impressões digitais. Memória Falsa, Esquecimento e Esquecimento Permanente são excelentes contramedidas para vilões que buscam escapar da detecção, pelo menos em casos em que esquecer o crime não priva o criminoso dos benefícios de suas ações. O Esquecimento Permanente é a mais poderosa e útil dessas mágicas, mas também a mais difícil de aprender, tornando difícil encontrar um operador apropriado. As Guildas de Ladrões podem ensinar e treinar especialistas nesta mágica, bem como em Remover Aura, para evitar a vigilância.

A magia também oferece mágicas para influenciar o objetivo, muitas vezes sem que ele perceba. Persuasão (pág. M45) pode convencer testemunhas relutantes a dar um depoimento. Pode ser usada para persuadir um objetivo a confessar, mas pode haver restrições sociais quanto ao seu uso dessa forma.

Em cenário onde a tortura é aceitável, sistemas mágicos oferecem uma variedade de mágicas para infligir dor e danos, e para curar as feridas dos suspeitos torturados, talvez até mesmo as fatais. Mágicas como Coceira (pág. M35), Dor (pág. M36), Fome (pág. M38), Vomitar (pág. M38) e Sufocar (pág. M40) permitem que um investigador torture uma testemunha ou suspeito deixando poucas evidências físicas.

Julgamento

A cena de confrontação pode acontecer em um julgamento, que pode assumir muitas formas em um cenário de fantasia. Sacerdotes dos deuses da verdade e da justiça podem realizar julgamentos por ordálio, onde uma parte inocente não pode ser condenada. Por outro

lado, os deuses podem ser suscetíveis a lisonjas, oferendas, lembranças de serviços passados e promessas de futuras ações, podendo ser, de fato, subornados para absolver um criminoso culpado.

Por outro lado, se houver discordância dentro do panteão, suspeitos podem resistir em colocar seu destino nas mãos de determinados clérigos, especialmente se os suspeitos adorarem um deus que é um rival ou inimigo daquela igreja. Pode haver sistemas alternativos “civis” para crimes menores ou para pessoas de certa posição social, como adoradores de outras fé, nobres ou magos.

O julgamento por magia é improvável de ser o clímax de uma aventura, a menos que os PdJs sejam, por exemplo, os campeões escolhidos pelo Deus da Verdade para enfrentar o campeão do suspeito e provar sua culpa, ou se os operadores realmente julgarem ou conduzirem o caso. Se os investigadores não participarem do julgamento, ainda poderão estar envolvidos em garantir que o julgamento seja justo e que ninguém assassine, possua ou altere testemunhas ou juízes antes que o julgamento termine.

tornaria parte de qualquer procedimento judicial padrão. Como pessoas e câmeras podem ser facilmente enganadas por ilusões e mágicas de alteração corporal, a evidência de testemunhas oculares seria menos importante e menos confiável, e as mágicas contra ilusão seriam essenciais para a aplicação da lei. A polícia nesse cenário usaria rotineiramente magia mental “não invasiva”, como Percepção de Inimigos ou Aura ao deter suspeitos ou antes de entrar em um prédio. Várias mágicas de espiar seriam usadas com um mandato, assim como equipamentos de vigilância mundanos. Os oficiais de aplicação da lei poderiam usar mágicas invasivas de leitura da mente, com permissão judicial, também.

Detetives particulares nesse cenário podem ter licença para usar algumas mágicas de investigação. Quando não estiverem envolvidos na resolução de crimes, eles podem ser valorizados como especialistas em contravigilância — protegendo clientes ricos contra mágicas de espiar e leitura mental invasiva.

Deuses dos Ladrões e Segredos

“A Magia é caprichosa. Toda vez que alguém fizer uma mágica, estará usando forças que não compreende inteiramente e se expondo ao capricho do destino.”

— *GURPS Magia*, 3ª edição

Mundos de fantasia frequentemente estão repletos de deuses bons e maus lutando entre si através de seus seguidores. A magia não precisa ser uma força imparcial. Os poderes que a criam podem mostrar preferências. Eles podem aceitar um suborno para proteger um criminoso da detecção pelas autoridades (embora seja mais fácil subornar as autoridades).

Ladrões e assassinos que rotineiramente fazem sacrifícios a deuses como Loki, Hermes ou Kali podem receber proteção parcial de mágicas da verdade e Localizador. Tais mágicas podem não funcionar se o objetivo estiver dentro do santuário de um deus dos ladrões ou dos segredos. Deuses podem proteger seus fiéis adoradores ou abençoados assassinos fanáticos da detecção mágica por seguidores de outros deuses.

Pode haver rituais religiosos para dedicar bens roubados ou más ações a um deus apropriado, o que os tornará indetectáveis por qualquer um que não seja um poderoso sacerdote de um deus opositor, ou até mesmo lacaios desse próprio deus.

Campanhas ambientadas em uma Europa quase medieval terão um sistema de julgamento muito diferente daqueles baseados em tribunais ocidentais modernos. O tribunal de um nobre geralmente não se envolverá em questões detalhadas de procedimento e pontos minuciosos da lei. Não haverá júri e provavelmente não haverá advogados. Se a campanha seguir um modelo moderno e incluir magia, considere as sugestões em *Technomancer* (veja pag. T100). Compelir à Verdade se

PUNIÇÕES DE FANTASIA

“E você passará a eternidade no poço das trevas, isolado de qualquer luz ou ser vivo, com seu coração queimando para sempre em cinzas. Que os demônios levem sua alma”, invocou o magistrado. Dois enormes demônios apareceram no círculo de invocação ao lado do elfo, e então desapareceram com ele, sorrindo maliciosamente.



Punições em um universo de fantasia podem ser muito criativas e não precisam terminar com a morte do vilão. Os malfeitores podem enfrentar destinos horríveis na vida após a morte, e seu sofrimento pode ser amplamente divulgado para dissuadir outros criminosos. Em alguns cenários, os deuses podem até punir criminosos fazendo com que seus fantasmas ou seus corpos animados sirvam às famílias de suas vítimas ou aos investigadores.

Os deuses podem não se limitar a punir o malfeitor. Os deuses gregos muitas vezes puniam a família, associados e às vezes gerações de descendentes do infrator. Os deuses são pacientes. Um malfeitor pode prosperar por décadas antes de sua queda. Aqueles que são punidos podem tentar mitigar seu destino através de boas ações, sacrifícios e orações. Ou podem adotar uma postura de “já tô ferrado, mesmo” e seguir cometendo uma série de crimes, sabendo que nada pior pode acontecer com eles.

EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO: GUILDA DOS LOCALIZADORES

O exemplo fictício envolvendo Lady McKelvery e Vic Grigner pressupõe uma sociedade de fantasia com uma força policial um tanto moderna. Mudando algumas palavras e métodos, a

mesma aventura poderia ser usada em quase qualquer investigação policial. Se o Mestre deseja investigadores mágicos experientes sem uma homenagem tão direta à NYPD e Scotland Yard, e o cenário possui uma guilda de magos, considere usar parte da guilda como uma organização de detetives.

A Guilda dos Localizadores, comumente chamada de Guilda dos Magos, é muitas coisas. Em seu cerne, é uma família estendida; os membros se ajudam em doenças e mortes, vingam injustiças cometidas por forasteiros e se unem contra outras autoridades. A Guilda é parte sociedade de ajuda mútua, parte clube, parte sindicato e parte grupo de oração. Ela possui alguns poderes legais para disciplinar seus próprios membros e fazer valer seu monopólio econômico.

Como outras guildas de ofícios, os direitos da Guilda dos Localizadores são garantidos por um alvará real. Ela controla a importação e exportação de todos os bens encantados e itens de significado principalmente mágico dentro da cidade. Compra matérias-primas a granel para seus membros e impede a especulação ou cartéis. Ela define o número de aprendizes, companheiros e mestres nas artes mágicas e regula seu treinamento. Regula a qualidade, exige marcas registradas e proíbe misturar materiais usados com novos materiais e outras propagandas enganosas. A guilda até mesmo tem o poder legal de confiscar e destruir qualquer bem “defeituoso” — um poderoso poder frequentemente usado contra bens

mágicos feitos em outras cidades — e de buscar, confiscar e destruir bens mágicos feitos fora da cidade e vendidos no varejo em violação ao monopólio da guilda.

A Guilda não possui funcionários profissionais remunerados. Ela conta com seus membros para servir como oficiais por mandatos anuais. Entre seus oficiais estão cinco Guardiões, magos mestres nomeados para mandatos de um ano, que são responsáveis por inspecionar a loja de cada membro, fazer cumprir os regulamentos da guilda e buscar e confiscar bens contrabandeados que concorram. Os Guardiões também são frequentemente enviados a outras cidades para representar membros da Guilda em apuros em outros lugares e fazer valer o monopólio da Guilda. Os Guardiões não são remunerados, mas podem ganhar algum dinheiro através de taxas. A maioria dos membros

considera o cargo um incômodo. Eles podem ganhar mais dinheiro trabalhando em suas lojas. Portanto, muitas vezes tentam evitar serem eleitos para o cargo. (Se eleito, um mestre pode ser multado por se recusar a cumprir seu dever.)

Qualquer PdJ que seja um mago mestre e membro da Guilda pode ser eleito como um Guardião por um ano. Ele se tornaria uma espécie de investigador de segurança privada e poderia facilmente se envolver em todo tipo de golpes, esquemas e rivalidades. Resolver mistérios como roubos, fraudes e qualquer homicídio que possa ocorrer fará parte de seu trabalho difícil. Como a Guilda tem seu próprio tribunal, que se reúne conforme necessário, ele também pode se encontrar atuando como promotor ou detetive investigando acusações feitas por membros contra outros membros. (De acordo com o estatuto da Guilda, os membros devem buscar justiça ali antes de recorrer aos tribunais da cidade ou reais.)

Alguns mestres reservam um tempo para aprender mágicas úteis para investigações e interrogatórios. Outros dependem das mágicas que conhecem e tentam pedir ajuda a outros magos da guilda quando precisam que uma mágica específica seja operada. Como adversários, os Guardiões da Guilda variarão drasticamente em habilidade, honestidade e perseverança. PdJs que se depararem com um Guardião negligente podem ter uma surpresa desagradável se acabarem enfrentando um dos oficiais mais dedicados.

COMPÊNDIO DE MÁGICAS ÚTEIS DO GURPS

Estas são algumas das mágicas mais úteis para investigadores encontrados em *GURPS Magia*. Muitas dessas mágicas têm equivalentes em outros cenários de fantasia.

PARA INVESTIGADORES

Adivinhação

pág. M108

Muito útil para respostas “sim ou não” a perguntas. A precisão depende do conhecimento e dos vieses da fonte da informação.

Analisar Mágica

pág. M102

Útil se houver alguma mágica ativa em um objetivo. Um Mestre pode querer determinar que certas mágicas como Ocultar Magia, Ocultar Pensamentos, Remover Aura, etc., não são revelados por Analisar Mágica, Detecção de Magia, Identificar Mágica e Reconstruir Mágica, exceto em um sucesso decisivo.

Aromas do Passado

pág. M107

Reproduz aromas do passado.

Aura

pág. M101

Uma mágica simples que pode dar a um investigador informações sobre um suspeito ou testemunha.

Cartógrafo

pág. M118

Útil para criar esboços detalhados da cena do crime, em escala.

Compelir à Verdade

pág. M47

É permitido ao objetivo manter silêncio ou dizer verdades parciais, mas não pode fazer qualquer declaração que acredite ser falsa. Pode ser enganada por ilusões, erros, suposições e memórias alteradas. (Veja pag. 86.)

Consertar

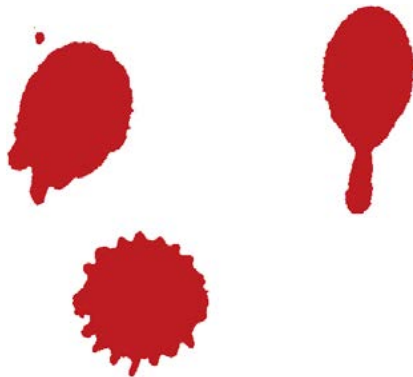
pág. M118

Repara documentos destruídos ou queimados e outras provas.

Convocar Espírito

pág. M150

Permite ao operador falar com o falecido, com um número limitado de perguntas. O falecido pode estar enganado ou errado sobre o que aconteceu. O Mestre deve decidir se o falecido pode mentir.



Despertar

pág. M90

Uma mágica útil para permanecer alerta durante longas investigações ou vigilâncias.

Detecção de Magia

pág. M101

Uma mágica útil para detectar magia em andamento.

Detecção de Veneno

pág. M166

Detecta toxinas. A maioria dos adversários já espera seu uso pela vítima, se for rica ou um mago, e por quaisquer investigadores.

Ecos do Passado

pág. M107

Reproduz sons do passado.

Escreva

pág. M174

O melhor amigo de um investigador ocupado para registrar impressões na cena do crime ou preencher relatórios. (Apenas registra as falas do operador ou, por um custo adicional, de outras pessoas com as quais ele foi sintonizado.)

Geovisão

pág. M51

Útil para encontrar corpos enterados e evidências. Aquavisão (pág. M187) é igualmente útil nas situações apropriadas.

Guarda-Mágica (MD)

pág. M127

Esta mágica pode ser necessária em alguns cenários para garantir que as outras mágicas de detecção do investigador funcionem.

História

pág. M106

Pode ser usada para determinar o histórico recente de um objeto.

Identificar Mágica

pág. M102

Como Detecção de Magia, geralmente útil apenas para mágicas operadas recentemente ou em andamento.

Imagens do Passado

pág. M107

Reproduz quaisquer imagens que uma superfície reflexiva possa ter presenciado. A critério do Mestre, pode ser usada em qualquer objeto ou superfície, mas isso pode tornar a mágica muito poderosa para *GURPS Mistérios*. A mágica Remover Reflexo pode, a critério do Mestre, tornar o objetivo invisível para Imagens do Passado se for esta última for operada em uma superfície reflexiva.

Leitura da Mente

pág. M46

Permite ao operador ler os pensamentos superficiais de qualquer objetivo, sem o conhecimento dele, exceto em uma falha crítica.

Leitura do Corpo

pág. M88

Útil para diagnósticos e autópsias (se o Mestre permitir que seja usada no falecido). O operador precisará de perícias médicas para interpretar as informações. O Mestre pode querer determinar que as informações sejam retidas de acordo com a Ver Receita.

Localizador

pág. M105

Útil para encontrar suspeitos e itens perdidos. (Veja pag. 84.)

Medidas

pág. M100

Útil para analisar uma cena de crime.

Memorizar

pág. M105

Útil para memorizar uma cena de crime antes que ela seja remexida.

Percepção de Emoção

pág. M45

Uma mágica com apenas um pré-requisito que pode ser usada para ajudar a discernir se um objetivo está, por exemplo, realmente de luto ou apenas fingindo pesar. Muitas pessoas ficarão nervosas, hostis ou com raiva se souberem que estão sendo alvo dessa mágica, o que limita sua utilidade.

Percepção de Inimigos

pág. M44

Uma mágica simples sem pré-requisitos que diz ao investigador se uma pessoa específica, ou alguém dentro de uma área, é hostil a ele. Se ele for conhecido como investigador ou funcionário do governo, muitas pessoas podem ser hostis a ele por motivos totalmente não relacionados ao crime em questão.

Percepção de Veracidade

pág. M45

Uma mágica útil para determinar se o objetivo mentiu, mas pode ser enganado por verdades parciais ou memórias equivocadas.

Persuasão

pág. M45

Uma mágica útil para ganhar a cooperação e a confiança de um suspeito.

Possessão (MD)

pág. M49

Permite ao operador acesso total às memórias do objetivo, mas geralmente é um exagero para uma investigação criminal.

Prontidão (MD)

pág. M133

Útil para perceber evidências, mas dura apenas 10 minutos.

Purificar

pág. M94

Remove matéria estranha de uma pessoa e pode funcionar em um cadáver a critério do Mestre. Se puder ser usada para reunir o material estranho em um monte organizado, é uma ferramenta útil para o investigador. Se destruir o material estranho, torna-se uma ferramenta do vilão para destruir vestígios de evidências.

Rastrear

pág. M106

Geralmente usada em combinação com Localizador para rastrear um suspeito ou item.

Rastrear Teleporte

pág. M84

Permite que um investigador rastreie alguém que esteja usando várias mágicas de transporte.

Reconstruir Mágica

pág. M106

Usado para determinar quais mágicas foram operadas no objetivo no passado.

Recordar

pág. M106

Permite que o objetivo recorde um único fato ou evento esquecido ou obscurecido.

Restaurar Memória

pág. M92

Pode curar pequenas perdas de memória.

Sentido Aguçado

pág. M133

Todas as variantes de sentidos são úteis para perceber evidências. Essas mágicas duram 30 minutos por operação e são preferíveis na maioria das situações a Prontidão.

Sonda Mental (MD)

pág. M46

Permite que o operador investigue profundamente as memórias do objetivo, sem o conhecimento dele, exceto em caso de falha crítica.

Ver Receita

pág. M78

Pode ser usada, a critério do Mestre, para análises químicas e de drogas.

Ver Segredos

pág. M107

Útil para encontrar evidências deliberadamente escondidas em uma cena de crime ou outro local.

Viagem no Tempo (MD)

pág. M81

Permite que o lançador volte ao passado. (A viagem no tempo é sua própria dor de cabeça na mestra, além de sua capacidade de atrapalhar uma trama misteriosa.)

PARA CRIMINOSOS

Quase qualquer mágica pode ser usada para propósitos nefastos, mas estas são especialmente úteis.

Acalmar Animal

pág. M29

Útil para acalmar cães e outros animais de guarda.

Alterar Corpo

pág. M41

Embora tenha vários pré-requisitos, essa mágica é muito útil para um disfarce.

Alterar Feições

pág. M41

Embora tenha vários pré-requisitos, essa mágica é muito útil para um disfarce.

Aporte

pág. M142

Uma boa maneira de mover um objeto sem deixar impressões digitais ou vestígios de evidências.

Atravessar Terra

pág. M52

Resolve muitas situações de “sala trancada”.

Aura Falsa

pág. M122

Útil para atrapalhar mágicas de informação.

Bloqueador de Impressões

pág. M60

Uma maneira útil de transportar bens roubados ou armas para um assassinato planejado, tornando difícil para Localizar e mágicas relacionados a encontrar o dono. O Mestre precisa decidir como as impressões funcionam em seu cenário.

Corpo de Ar

pág. M24

Resolve muitas situações de “sala trancada”.

Criar Guerreiro

pág. M98

Uma boa maneira de criar um assassino temporário.

Desvitalizar Ar

pág. M25

Uma maneira quase indetectável de matar, sem deixar vestígios de veneno para trás. Em um cenário medieval clássico, seu efeito de apagamento de velas e incêndios pode ser uma pista útil.

Disfarce Ilusório

pág. M96

Útil para criar um álibi ou enganar testemunhas.

Eliminar Odor

pág. M24

Útil para evitar animais rastreadores e a mágica Aromas do Passado.

Envenenar Alimento

pág. M78

Uma ferramenta de assassinato útil; no entanto, muitas pessoas ricas ou oficiais em um cenário mágico irão rotineiramente operar Testar Alimento (pág. M77) ou ter um item que o faça. A mágica Testar Alimento provavelmente não diria a um investigador se o conteúdo estomacal parcialmente digerido ou vômito contém veneno, já que a substância provavelmente não estará boa para comer.

Escamotear Informação

pág. M123

Desvia uma variedade de mágicas de informação para um objetivo escolhido. A critério do Mestre, esta mágica pode funcionar contra Testar Alimento ou Detecção de Veneno.

Esconder

pág. M113

Útil para não ser notado.

Esquecimento

pág. M135

Faz com que o objetivo esqueça um fato por um tempo moderado. Útil para frustrar mágicas da verdade em um interrogatório. Esquecimento Permanente (pág. M138) é muito mais útil, mas pode ser detectada como uma mágica contínua.

Estragar

pág. M118

Se funcionar em um cadáver, seria uma boa maneira de se livrar de um corpo.

Gerar Odor

pág. M24

Pode ser usada para criar um odor falso de uma pista falsa ou distração em uma cena de crime.

Ilusão Simples

pág. M95

Pode ser útil para atrapalhar mágicas e habilidades de clarividência e retrocognição direcionados a uma cena de crime. Poderia ser usada para criar um quadro ilusório para estabelecer um álibi para testemunhas oculares. Ilusão Complexa e Ilusão Perfeita podem fazer isso com menos chance de fracasso.

Imitar Voz

pág. M172

Útil para criar um álibi ou enganar testemunhas.

Imunidade à Sujeira

pág. M116

Uma mágica muito útil para evitar manchas, respingos e outras evidências da cena do crime.

Insignificância

pág. M48

Faz com que as pessoas ignorem e/ou desconsiderem o objetivo.

Invisibilidade

pág. M114

Útil para espionagem, assassinato e roubo.

Limpar

pág. M116

Útil para se livrar de impressões digitais, manchas de sangue ou outros vestígios de evidências. Se a mágica puder ser usada para juntar a “sujeira” em um monte organizado em vez de destruí-la, pode ser uma ferramenta do investigador.

Manipular

pág. M145

Útil para manipular objetos maiores do que o permitido pelo Serralheiro.

Memória Falsa

pág. M139

Uma boa mágica para manipular ou desacreditar uma testemunha.

Neutralizar Veneno

pág. M92

Uma mágica muito útil para cobrir os rastros após uma tentativa ou sucesso de envenenamento, pois “elimina todos os vestígios” do veneno.

Ocultar Emoção

pág. M45

Útil para frustrar Aura, Percepção de Emoção e (a critério do Mestre) Percepção de Inimigos. Infelizmente, a aparência de calma pode não ser apropriada para a situação e pode apenas indicar que o operador tem algo a esconder.

Ocultar Magia

pág. M122

Útil para evitar várias mágicas de informação. Presumivelmente, também interfere com mágicas que detectariam a própria mágica.

Ocultar Objeto

pág. M86

Esconde objetos não vivos em um espaço de outra dimensão.

Ocultar Pensamentos

pág. M46

Uma mágica útil para proteção contra mágicas de leitura da mente e controle do pensamento. Uma pessoa rica ou oficial em um ambiente mágico pode usar esta mágica rotineiramente para proteger seus próprios segredos.

Pegadas Falsas

pág. M163

Útil para desviar a suspeita para o outro.

Percepção de Observação

pág. M167

Detecta esforços de vigilância mundanos e mágicos. Pessoas ricas ou oficiais podem rotineiramente operar esta mágica, ou fazer com que ela seja operada, para proteger sua privacidade.

Quietude

pág. M172

Útil para ladrões e assassinos.

Remover Aura

pág. M127

Útil para apagar auras existentes; embora a mágica seja “permanente”, não é um antiaderente mágico que impedirá o objeto de adquirir novas Auras a partir de então. A critério do Mestre, esta mágica pode ser usada para proteger objetos contra mágicas de análise como Ver Receita ou Diagrama.

Repelir (Animal)

pág. M31

Poderia ser usada para manter insetos longe de um corpo para atrapaalhar ou confundir uma determinação de tempo de morte baseada em entomologia.

Resguardar

pág. M121

Uma mágica comum para evitar ser localizado por mágicas de informação. Pessoas ricas ou oficiais podem rotineiramente operar esta mágica ou Resguardar Área (pág. M122), ou fazer com que seja operada, para proteger sua privacidade.

Resguardar pode ser usada para proteger um objeto de Ver Receita ou Diagrama. A critério do Mestre, esta mágica pode funcionar contra Testar Alimento ou Detecção de Veneno.

Santuário (MD)

pág. M86

O melhor esconderijo, pelo menos por um curto período de tempo.

Serralheiro

pág. M143

Útil para abrir fechaduras e para manipulação fina sem deixar impressões digitais ou vestígios.

Sugestão

pág. M140

Outra boa mágica para manipular ou desacreditar uma testemunha.

Torpor

pág. M134

Uma mágica muito útil para fazer com que uma testemunha em potencial não perceba o que está acontecendo ao seu redor.

Vozes

pág. M172

Pode ser usada para criar uma conversa ilusória para estabelecer um alibi para bisbilhoteiros.



MISTÉRIOS DE HORROR

A coisa mais misericordiosa do mundo é, segundo penso, a incapacidade da mente humana em correlacionar tudo o que sabe. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe. As ciências, cada uma empenhando-se em seus próprios desígnios, até agora nos prejudicaram pouco; mas um dia a compreensão ampla de todo esse conhecimento dissociado revelará terríveis panoramas da realidade e do pavoroso lugar que nela ocupamos, de modo que ou enlouqueceremos com a revelação ou então fugiremos dessa luz fatal em direção à paz e ao sossego de uma nova idade das trevas.

– H.P. Lovecraft,
O Chamado de Cthulhu

Uma história de horror usa muitos dos mesmos elementos de um mistério típico. Muitas vezes há uma série de crimes estranhos e horríveis. Os investigadores aplicam métodos tradicionais (e não tão tradicionais) para analisar a cena do crime e tentar descobrir o que aconteceu e o porquê. Os segredos são frequentemente revelados, às vezes até na sala de estar de uma isolada casa de campo inglesa. Mas as aventuras de horror são diferentes de outros mistérios de algumas maneiras sutis, mas importantes.

A principal diferença entre o cenário de horror e o cenário de fantasia descrito acima é o que os jogadores e seus personagens sabem sobre o paranormal. Em um cenário típico de

fantasia, tanto os jogadores quanto os investigadores sabem que o fantástico existe. Ambos têm alguma ideia sobre a capacidade de criaturas mágicas e fantásticas. E a sociedade do cenário em geral evoluiu para levar essas coisas em consideração.

Por outro lado, os investigadores (e menos comumente os jogadores) podem começar uma aventura de horror sem sequer saber que algo paranormal é possível. Como observado anteriormente, o horror costuma ser mais eficaz e assustador quando os investigadores não sabem nada sobre as capacidades do monstro. No decorrer do mistério de horror, eles terão que aprender sobre seu adversário.

Isso implica que a lógica e a dedução serão importantes para o sucesso dos investigadores, o que por si só é uma limitação no cenário de horror. Se a criatura de além pode ser compreendida e prevista racionalmente, ela se torna menos assustadora. Tenha isso em mente ao criar uma aventura de horror.

O INVESTIGADOR DE HORROR

“Eu costumava pensar que ajudava a polícia por um senso de justiça, desejo de proteger os inocentes, talvez até um complexo de heroína, mas ultimamente, estou começando a entender que, às vezes, quero resolver o caso por um motivo muito mais egoísta. Para não precisar passar por outra cena de crime tão horrível quanto a que acabei de ver.”

— Anita Blake,
Pecados em Cerúleo

Uma abordagem de horror é começar com um investigador que ainda não tenha encontrado nada inegavelmente sobrenatural antes do início da aventura. Aventuras envolvendo “pessoas comuns” envolvidas em eventos horripilantes são um pouco diferentes das que envolvem investigadores amadores em mistérios típicos. O investigador mundano de horror pode ser muito competente, mesmo que não tenha as ferramentas paranormais ou ocultas específicas para esse caso. Investigadores amadores geralmente não

possuem perícias científicas de investigação e dependem de seu raciocínio e perícias sociais para resolver o caso.

Ao contrário do típico PdJ mundano de horror, no entanto, o investigador mundano geralmente não é o alvo do monstro. O investigador geralmente chega à cena depois que o monstro começou a atacar suas vítimas. O investigador pode se tornar um alvo durante a aventura, é claro. Isso significa que o investigador deve ter algum motivo para lidar com forças paranormais perigosas além da sobrevivência pessoal — ou seja, curiosidade, vingança ou um dever ou senso de dever para com as vítimas.

Quando um mistério de horror envolve um PdJ que não acredita no paranormal, o Mestre deve apresentar pistas para mostrar ao personagem que nem tudo é o que parece. Uma opção é informar aos jogadores que tipo de aventura eles estão prestes a iniciar antes do início da aventura. O pensamento meta-jogo geralmente levará os jogadores a criar e interpretar personagens que estão abertos à possibilidade do paranormal. Por outro lado, os jogadores muitas vezes vão querer uma chance para que seus personagens desenvolvam e usem poderes paranormais eles mesmos.

Outra opção é surpreender os jogadores e seus personagens com a parte paranormal da aventura. Aqui, o pensamento meta-jogo pode trabalhar contra o Mestre. Se os jogadores “sabem” que estão em uma campanha muito realista de *GURPS Polícia*, por exemplo, eles

podem resistir fortemente a considerar as pistas como paranormais. Além disso, se os jogadores não estão esperando o paranormal, sua introdução repentina pode prejudicar a crença deles, e assim, o aproveitamento, do mundo do jogo.

Mistérios de horror também podem envolver experientes “caçadores destemidos de monstros”. Esses investigadores têm habilidades e experiência com ameaças ocultas, armas adequadas para enfrentar essas ameaças e, muitas vezes, algumas habilidades paranormais. Os caçadores de monstros podem trabalhar secretamente em forças da lei mundanas e em escritórios de detetives particulares. Ou eles podem se apresentar abertamente como especialistas em atividades paranormais. Como qualquer outro investigador, eles podem ser motivados pelo desafio intelectual, um forte senso de justiça ou simplesmente pelo dinheiro.

Os jogadores, é claro, estarão cientes de que o paranormal existe ao criar caçadores destemidos de monstros. O pensamento meta-jogo pode levá-los ao problema oposto — ignorar pistas mundanas enquanto procuram pelos aspectos paranormais em cada aventura.

A CENA DO CRIME DE HORROR

As cenas de crime de horror podem ser aterrorizantes. O local pode parecer obra de um assassino louco, com muito sangue e partes do corpo espalhadas ao redor. Esse pode ser o lugar para explicar, em detalhes, os ferimentos sofridos pela vítima, o cheiro de sangue e decomposição e o sangue grudando nos sapatos dos investigadores. As cenas de crime de horror também podem ser sutis, com uma série de pequenas coisas perturbadoras que simplesmente não fazem sentido para os PdJs porque as habilidades sobrenaturais do vilão permitem que ele faça algo que de outra forma seria impossível. Ambas as abordagens funcionam bem no horror.

Inclua na cena do crime algumas pistas que alertarão os detetives de que algo está errado. As pistas não precisam ser óbvias. Se, por exemplo, o assassino parou para cobrir ou quebrar toda superfície espelhada no quarto, isso poderia significar que ele está consciente de sua aparência, como o assassino de Harris em *Dragão Vermelho*, ou poderia ser um vampiro infeliz com sua falta de reflexo.

Manter os investigadores em dúvida sobre se estão lidando com um psicopata humano ou uma ameaça sobrenatural é uma técnica poderosa para mantê-los em dúvida e inquietos. No entanto, em algum momento durante a investigação, os PdJs devem encontrar pistas suficientes para decidir qual é qual.

Adaptação de Enredos

O mistério inglês aconchegante se converte facilmente em um cenário de mistério/horror. Por exemplo, *A Sombra de Innsmouth*, de Lovecraft, se passa em uma cidade endogâmica na Nova Inglaterra. O estilo aconchegante oferece um pequeno elenco de personagens com o tipo de relacionamentos íntimos e passado compartilhado que poderiam facilmente esconder segredos sobrenaturais, bem como mundanos.

O estilo durão se encaixa bem no protagonista de horror em sua batalha solitária contra o mal paranormal diante de um mundo indiferente ou ignorante. O “bom monstro” solitário protegendo uma humanidade inconsciente de males mais sombrios, como Jack Fleming de P. N. Elrod ou Nick Knight de *Maldição Eterna*, se encaixa facilmente no estilo durão.

A história de investigação policial pode investigar eventos sobrenaturais. No entanto, o Mestre terá que se esforçar para impedir que os detetives obtenham qualquer prova científica de seus inimigos sobrenaturais ou encontrar boas razões para mantê-lo em segredo de seus superiores. Arquivo-X usa alguns elementos do estilo de investigação policial para investigar ameaças sobrenaturais.

Os suspenses funcionam muito bem em um cenário de horror; os dois gêneros estão intimamente relacionados. Os investigadores devem sentir que estão por conta própria, mesmo que estejam cercados de pessoas ou façam parte de uma organização. Eles não podem pedir ajuda, seja porque não serão acreditados, seja porque isso colocaria outras pessoas em perigo. Mantenha a tensão aumentando e orquestre um confronto climático.

CAÇA A MONSTROS

“Há algo que nunca devemos esquecer, capitão; que mesmo quando perseguimos nossos fantasmas, devemos fazê-lo seguindo as regras, sem deixar a culpa afetar nosso julgamento.”

– Det. Nick Knight,
Maldição Eterna: Erro Fatal

O **GURPS Horror** sugere “cinco Rs” para investigadores: *Reconhecimento* (análise da cena do crime), *Revisão* (busca de acontecimentos semelhantes), *Rotina* (busca de padrões), *Razão* (motivos) e *Registros* (registrar notas e observações). (Veja págs. H45, 100–104). Na prática, são as perguntas tradicionais sobre meios, motivos e oportunidades que um investigador faria em qualquer cenário. Quando aplicadas à aventura de horror, um investigador que não está ciente do paranormal pode encontrar respostas que não fazem sentido.

Em algum momento, o Mestre deve deixar pistas que levarão os investigadores a considerar a pesquisa paranormal. Se a vítima esperava uma ameaça oculta, ele pode ter livros e materiais ocultos em sua casa. Ele pode ter colocado desenhos ou objetos de proteção ao redor de portas e janelas. Ele pode ter confiado um objeto poderoso a um amigo ou membro da família para protegê-lo de captura ou destruição. O vilão pode ter deixado algo estranho, como uma carta de tarô ou uma boneca vodu, que os PdJs devem levar a um consultor oculto para analisar.

Qualquer uma dessas abordagens levará os investigadores a um especialista, como um acadêmico ou dono de uma loja de ocultismo, que pode tentar convencê-los de que não estão lidando com uma farsa ou com um criminoso normal. Em geral, os jogadores, e seus personagens, estão mais abertos à possibilidade do paranormal do que um detetive do mundo real poderia estar. Se eles estiverem resistindo à ideia, o Mestre pode tornar as pistas bem evidentes.

Um especialista em ocultismo pode procurar os investigadores. O fantasma da vítima pode assombrar a cena do crime ou sua família. A família pode chamar um médium, um adivinho ou um membro do clero para acalmar a perturbação ou entrar em contato com o ente querido perdido. Se um especialista em ocultismo chegar à porta dos investigadores com conhecimento detalhado do crime (e um bom álibi), os investigadores podem estar dispostos a ouvir e considerar a opção paranormal.

Personagens que começam como caçadores destemidos de monstros, por outro lado, provavelmente já têm especialistas como contatos ou patronos.

Monstros como Investigadores

“Claro que eu era um vampiro, mas, como todo mundo no planeta, eu ainda sou apenas um ser humano.”

– Jack Fleming,
A Chill in the Blood

O protagonista monstro se tornou um herói popular de mistério. Geralmente, o investigador monstro é um detetive durão, embora um investigador aconchegante ou de investigação policial que é secretamente um monstro também seja possível. Personagens monstros geralmente acentuam o isolamento do detetive durão, adicionando lutas contra sua própria natureza monstruosa, dúvidas e auto-ódio, tentação e muita angústia. Muitas vezes, o investigador monstro vê suas investigações como uma maneira de se afastar do mal em sua própria alma ou para se redimir.

Investigadores monstros, especialmente vampiros, podem ter dificuldade em interrogar testemunhas em suas casas e escritórios durante o dia. Geralmente, eles precisam manter sua verdadeira natureza em segredo de todos, exceto de seus aliados mais próximos, o que os deixa abertos a chantagem por criminosos que descubrem sua natureza e suas fraquezas.

Alguns exemplos incluem: Nick Knight de *Maldição Eterna*, Anita Blake de *Hamilton*, Jack Fleming de *Elrod* e *Angel* de Joss Whedon.

Em vez de conduzir os investigadores a especialistas, o Mestre precisará criar especialistas para eles consultarem.

Geralmente, o especialista fornecerá algumas, mas não todas, as respostas. Os meios de um monstro muitas vezes são maiores do que os de um mortal, mas geralmente está sujeito a várias limitações. Se os investigadores conseguirem encontrar as vulnerabilidades do monstro, eles podem ter uma chance real de destruí-lo. A investigação pode se tornar mais envolvida com a pesquisa do oculto do que com as entrevistas usuais com testemunhas e testes forenses.

Em uma campanha contínua de horror, o especialista muitas vezes é um personagem recorrente, fornecendo diálogos explicativos para manter a aventura em movimento. Se o Mestre não pretende usar o paranormal com frequência no jogo, ou quer que os investigadores descubram lentamente as “regras” que regem a atividade paranormal, então esse personagem deve ser um PdM. Conforme os jogadores aprendem sobre o cenário, seus personagens provavelmente desenvolverão conhecimentos suficientes para dispensar o especialista e podem entrar em contato com fontes mais poderosas e conhecedoras. Nesse ponto, o especialista pode permanecer como contato ou ser ameaçado por monstros por toda a ajuda que prestou aos PdJs no passado.

Um especialista em Ocultismo (pág. MB214) terá algum conhecimento sobre eventos misteriosos e sobrenaturais. Ele também pode ter a perícia Pesquisa e sua própria coleção de materiais de referência úteis. Um personagem só pode usar a perícia Pesquisa se a resposta puder ser

encontrada no local em que ele está pesquisando. Se a única fonte de informações sobre um monstro ou assombração em particular estiver em uma biblioteca universitária específica, os investigadores devem ir para essa biblioteca. Obter acesso a estantes fechadas e livros raros pode envolver disputas com burocratas da biblioteca, um contraponto aos esforços usuais do investigador para obter dados financeiros e de antecedentes de bancos e agências de crédito.

O Mestre pode usar perícias de Idiomas para complicar a investigação. A Pesquisa pode ajudar os investigadores a encontrar o livro certo, mas eles também podem precisar encontrar o único acadêmico na cidade que possa ler aquele dialeto de sânscrito antigo. Se o vilão também estiver procurando por esse mesmo acadêmico, os investigadores podem ter a chance de enfrentá-lo ou enfrentar seus capangas. Alternativamente, livros em idiomas estranhos podem ser uma oportunidade para um jogador usar perícias obscuras que ele comprou como parte do histórico, trabalho ou hobbies de seu personagem.

Detetives com níveis de habilidade altos em *Manha* e *Intimidação* podem descobrir informações úteis interrogando seguidores semi-leais ou figuras criminosas que fornecem cabras, sangue e outros itens estranhos a cultistas e monstros. Um criminoso que viu “coisas que o homem não deveria saber que existem” pode ser mais difícil de intimidar do que um bandido típico, mas um investigador geralmente encontrará uma maneira de se tornar mais intimidante do que os mestres sombrios do criminoso.

O Cthulhu Tem Impressões Digitais?

Em uma aventura moderna, os personagens dos jogadores podem fazer todo tipo de perguntas inconvenientes sobre se uma criatura de horror antiga deixa impressões digitais, como o DNA do lobisomem se parece, e se um vampiro aparece em uma câmera de vídeo. As respostas devem ser consistentes, mas não precisam ser lógicas. Criaturas paranormais são, por definição, sobrenaturais e não estão sujeitas às regras científicas normais.

Quando os investigadores encontram evidências, um laboratório é mais propenso a acreditar que a evidência está contaminada ou estragada do que a acreditar que a evidência prova o paranormal. Evidências de cenas de crime muitas vezes são coletadas em condições menos do que ideais. Resultados estranhos são mais propensos a serem resultado de coleta inadequada ou contaminação acidental por espectadores.

O Mestre pode recorrer a ter uma conspiração secreta de monstros, seus lacaios ou figuras sombrias do governo que roubam ou suprimem as provas dos investigadores. No entanto, os investigadores podem ser desviados para tentar proteger suas evidências em vez de seguir a aventura que o Mestre planejou.

Os Mestres podem querer dar aos seus investigadores um incentivo para manterem o segredo do paranormal. Isso é mais fácil se um deles também for um monstro e quiser impedir que o mundo saiba que tais criaturas existem. Mesmo aqueles que não são monstros paranormais de pleno direito podem ter habilidades paranormais e se preocupar em serem levados de seus empregos para estudos por “figuras de destaque” da indústria ou do governo.

O governo pode até estar ciente do paranormal e preferir que isso não seja tornado público com medo de assustar a população. Investigadores que frequentemente entram em contato com o paranormal podem receber uma visita “amigável” de agentes do governo informando que o governo está grato por seus serviços e ficaria ainda mais grato por seu silêncio.

Horror Falso

Os jogadores geralmente estão predispostos a aceitar influências paranormais em um cenário de RPG. Seus personagens podem oferecer apenas uma resistência cética superficial à ideia de que o crime possa ter sido cometido por um vampiro ou um telecinético. Os Mestres podem querer entrelaçar mistérios aparentemente sobrenaturais, mas com um motivo e causa mundanos, com mistérios paranormais, a fim de promover um ceticismo saudável nos jogadores e seus personagens.

A disposição de um jogador para explorar explicações sobrenaturais para eventos misteriosos pode ser uma poderosa ferramenta de Mestre. *O Cão dos Baskervilles*, de Doyle, foi uma das primeiras histórias de detetive em que um vilão tentou fazer com que um homicídio parecesse um evento sobrenatural. Em várias histórias de *The Dream Detective*, de Rohmer, o detetive psíquico também descobriu que a solução para eventos aparentemente misteriosos eram truques de um vilão mundano. *Scooby-Doo*, pelo menos em sua versão original, foi uma série inteira sobre investigadores que descobriram

que monstros eram disfarces para uma variedade de vigaristas.

Um enredo de “horror falso” tem a mesma estrutura do enredo de um mistério típico. Um dos truques é impedir os investigadores de terem uma boa visão do “monstro” até a cena de revelação crítica. Use iluminação fraca e distância para reduzir os Testes de Percepção. Testemunhas que encontram o monstro de perto geralmente devem ter testes de IQ, Vontade e Sen-

tidos mais baixos do que um investigador típico.

Investigar um enredo de “horror falso” muitas vezes envolverá pesquisa sobre quem se beneficia das ações do “monstro”. Os investigadores podem querer investigar heranças, propriedades, lucros e publicidade. Eles também podem querer examinar concorrentes da pessoa ou lugar assombrado. Investigadores de fraudes de seguros frequentemente descobrem que as pessoas retiram seus objetos de valor de suas casas antes de incendiá-las, substituem os pneus novos de seus carros por pneus velhos antes de incendiá-los ou batê-los, e retiram acessórios valiosos de barcos antes de afundá-los. A ganância também pode se sobrepor àqueles que planejam um golpe de “horror falso”.

CONFRONTANDO MONSTROS

“Vamos atacar o Prefeito com hummus.”

— Oz,

*Buffy, a Caça-Vampiros:
O Dia da Formatura (Parte 2)*

Um confronto de horror tende a se assemelhar ao clímax de ação de uma aventura de mistério durão ou de um suspense (veja pág. 25). É possível criar uma cena de sala de estar inglesa, em que os investigadores revelam qual dos aldeões reunidos é um monstro assassino e o capturam, eliminam ou o dissipam sem uma luta. No entanto, tais clímax são raros.

Os Mestres devem dar aos investigadores de horror um aviso justo de que estão lidando com o paranormal antes da cena de confronto. Se optarem por ignorar as pistas apresentadas de forma justa, não terão ninguém além deles mesmos para culpar quando o fraudador de aparência inofensiva se transformar repentinamente em sua persona de 2 metros de altura, musculosa e sorridente.



Os investigadores de horror são frequentemente vigilantes. Os antagonistas do horror são notoriamente difíceis de levar à justiça. A prova do investigador muitas vezes depende de questões que normalmente não seriam consideradas evidências confiáveis, como conhecimento oculto e poderes paranormais. A natureza do antagonista é frequentemente tal que celas de prisão normais não poderiam contê-lo, mesmo que fosse preso e detido. Investigadores ricos como Bruce Wayne ou Lamont Cranston podem ser patronos de asilos com equipe treinada para restringir entidades paranormais e remover seus poderes, mas a maioria dos investigadores paranormais não tem esses recursos. Eles geralmente precisarão matar ou banir seus inimigos monstruosos e apoiadores cultistas.

Isso deixa o Mestre com algumas decisões difíceis. Geralmente, os investigadores estarão em bases morais sólidas em suas ações — deter monstros de horror é geralmente autodefesa. No entanto, as autoridades em geral não entenderão o perigo e podem ver os investigadores como perigosamente delirantes. Nem todas as ameaças sobrenaturais se transformarão simplesmente em poeira, derreterão ou desaparecerão em sua dimensão de origem. O descarte do corpo pode ser um problema sério para o investigador. Campanhas paranormais contínuas podem envolver uma competição entre o investigador, que está ocupado combatendo ameaças sobrenaturais, e as autoridades locais, que veem os efeitos das ações vigilantes do investigador e o suspeitam de ser um assassino, incendiário, terrorista, lunático ou todas as opções acima. Aqui, o investigador pode precisar usar toda a sua experiência não apenas para resolver o crime, mas para evitar deixar pistas de suas próprias ações.

Se os investigadores forem razoavelmente cautelosos em suas ações, tradicionalmente eles não são pegos e punidos pelas autoridades legais. Muitas vezes, há um inimigo específico — um detetive de polícia ou um repórter — que tem certeza de que o investigador está escondendo algo, mas não pode provar. A existência do inimigo dá aos heróis motivo para serem cuidadosos e não exagerarem no uso de armas e explosivos.

ENCERRAMENTO

“Ele teria sido meu se não fossem esses guris intrometidos!”

— Professor Wayne,
Scooby-Doo:

O Homem das Cavernas

O gênero de mistério geralmente termina com a morte ou aprisionamento do vilão. Uma vez que a aventura termina, todas as pontas soltas são amarradas.

Aventuras de terror raramente terminam de forma tão limpa. Se um monstro sobrenatural pode causar estragos, por que não outro? Os investigadores realmente destruíram o monstro ou ele ressurgirá quando recuperar suas forças? Eles destruíram todos os cultistas ou seu temido mestre apenas recrutará outro grupo?

Deixar essas perguntas em aberto tende a fortalecer a incerteza do gênero de terror. Se os monstros podem ser completamente derrotados, eles são menos assustadores. Por outro lado, se os investigadores não podem corrigir as coisas, pelo menos por um tempo, qual é o objetivo de resolver o mistério?

O Mestre terá que encontrar um equilíbrio cuidadoso no encerramento de uma aventura, deixando perguntas suficientes sem resposta para manter o clima de terror, ao mesmo tempo em que resolve pontas soltas suficientes para satisfazer os jogadores de que o mistério está realmente resolvido.

EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO: DIVISÃO DE INVESTIGAÇÃO DE DANA

Uma investigação policial não é o cenário típico para um mistério de terror; no entanto, a Divisão de Detetives da Polícia de Dana é um possível patrono ou empregador para investigadores experientes que encontram o sobrenatural pela primeira vez.

Dana é uma cidade típica de moinhos no oeste de Massachusetts, com problemas típicos de drogas, alcoolismo, violência doméstica e conflitos entre os moradores locais e os estudantes Universitários da vizinha Prescott. O departamento de polícia de Dana é uma força típica de cidade pequena, com 30 oficiais de patrulha, cinco sargentos, cinco detetives, três tenentes, um capitão e um chefe, atendendo uma população de 30.000 habitantes.

Os detetives de Dana estão cada vez mais conscientes de que têm um problema. Tudo começou com uma série de desaparecimentos inexplicáveis entre os estudantes da Faculdade de Prescott. A tradição local atribuiu os estudantes desaparecidos ao fantasma de Asa “Popcorn” Snow, um vegetariano conhecido por seu amor por pipoca que morreu em 15 de novembro de 1872. A maioria dos moradores da cidade atribuiu os desaparecimentos a estudantes que fugiram devido ao estresse da faculdade. Sem corpos, ninguém está disposto a especular sobre um assassino em série. Al-

guns dos detetives viram coisas que não podem explicar ou provar racionalmente. Alguns se aliaram a um professor da Faculdade de Prescott que vem investigando a lenda do fantasma Asa Snow, mas ele é geralmente visto como um excêntrico com cargo vitalício.

Os detetives de Dana são todos ex-patrulheiros, vindos da cidade ou da região local. Muitos estão satisfeitos em permanecer na região, embora alguns aspirem empregos na cidade grande ou até em uma agência federal como o FBI. A maioria dos detetives trabalha em turno diurno, mas há detetives de plantão 24 horas por dia, sete dias por semana. O departamento é pequeno demais para especializar-se em diferentes unidades — os detetives trabalham principalmente em casos de narcóticos, roubos, furtos, carros roubados, agressões sexuais e pequenas gangues de rua em Dana. Eles lidam com alguns homicídios e desaparecimentos, frequentemente com a ajuda da polícia estadual. Dana não possui um laboratório de criminalística. As impressões digitais podem ser conferidas internamente, mas o DNA e outras provas complexas devem ser enviadas para o laboratório da polícia estadual para processamento.

Se o Mestre quiser incluir personagens patrulheiros, os oficiais de Dana trabalham em três turnos — diurno, noturno e madrugada. A maioria dos oficiais trabalha em um padrão de dois dias de serviço e um dia de folga, embora oficiais extras frequentemente trabalhem em noites de fim de semana, especialmente quando os times da Faculdade de Prescott estão jogando em casa e com uma boa campanha.

O departamento de Dana é um bom cenário para aventuras de horror rural. Embora não seja tão isolado como o Maine de Stephen King, o vale do Rio Swift é um bom cenário para monstros rurais que atacam caçadores e transeuntes. A cidade é adequada para alguns monstros urbanos, e a faculdade adiciona a possibilidade de professores experimentando tecnologia ou ocultismo perigoso. Além disso, uma cidade pequena cria conflitos potenciais entre os detetives, que podem querer alertar o público sobre os perigos, e as lideranças políticas e comerciais, que geralmente preferem manter eventos estranhos em silêncio para não afastar negócios, turistas e estudantes. Essa tensão é um conflito em *Tubarão* de Peter Benchley e em outros romances semelhantes.



A unidade de detetives é pequena o suficiente para que a maioria, ou até mesmo todos, os oficiais possam ser PdJs. Muitos dos detetives provavelmente são casados, com cônjuges que trabalham na cidade ou na faculdade. Eles provavelmente conhecem, mesmo que de ouvir falar, os estudantes desaparecidos, e outros que podem se tornar vítimas do paranormal. Neste momento, alguns dos oficiais começaram a considerar a possibilidade do oculto, mas nenhum deles possui conhecimento ou experiência significativa. Aqueles que suspeitam que algo estranho está

acontecendo estão indo mais à igreja e carregando símbolos apropriados de sua fé como forma de proteção. Um detetive passa muito tempo em becos escuros e há alguns lugares na cidade onde o sinal do rádio é ruim.

Como adversários, os detetives de Dana já têm suspeitas o suficiente sobre o sobrenatural para fazer perguntas difíceis se investigadores externos começarem a usar habilidades estranhas em sua jurisdição. Os detetives de Dana podem obter informações-chave suficientes sobre atividades do oculto por meio de contatos na faculdade

para interromper os investigadores em momentos inconvenientes. Um detetive pode ser informado sobre pedidos estranhos de acesso a livros valiosos nas estantes fechadas ou a artefatos na coleção do departamento de antropologia. A cidade é grande o suficiente para que os recém-chegados não sejam imediatamente notados, mas os vizinhos e oficiais de patrulha perceberão carros novos na rua e pessoas novas nas lojas locais, e podem começar a fazer perguntas desconfortáveis sobre aqueles buracos engraçados no para-lama do carro e manchas estranhas na calçada.

MISTÉRIOS PSÍQUICOS

Mais tenso, disse o Tensor.

Mais tenso, disse o Tensor.

E a tensão, apreensão, e dissensão começaram.

– Ben Reich,

O Homem Demolido

Se os psíquicos forem uma parte abertamente reconhecida da sociedade, então o mistério psíquico será semelhante a um mistério de fantasia ou ficção científica. O Mestre precisará levar em consideração poderes psíquicos específicos, mas os investigadores estarão cientes das regras básicas que regem o que é e o que não é possível. Se o psi-quismo for um segredo, então a estrutura da aventura pode ser semelhante a um mistério de horror, com a necessidade de um especialista ou pesquisa para descobrir as habilidades do vilão.

Detetives com poderes paranormais não são comuns como investigadores fictícios. Em alguns casos, os poderes do investigador são raros e, portanto, não podem ser antecipados pelo antagonista. Morris Klaw de Sax Rohmer dorme durante a noite nas cenas do crime e obtém pistas através de psicometria em seus sonhos. Gil the Arm de Larry Niven tem telecinese limitada e é apoiado pelo telepata residente de seu departamento de polícia. Telzey Amberdon de James Schmitz é uma telepata que usa suas habilidades secretas para resolver crimes. Em outras histórias, os poderes psíquicos são abertamente conhecidos dentro da sociedade e os criminosos levam em conta a possibilidade de investigação psíquica ao planejar seus crimes. Lincoln Powell de Alfred Bester, Bester o Psi-Cop de Babylon 5 e John Anderton de Philip K. Dick são todos detetives oficiais que usam abertamente habilidades psíquicas, têm funcionários com habilidades psíquicas, ou ambos.

Se os poderes e limites dos poderes psíquicos forem amplamente conhecidos, haverá leis e costumes sociais que regem seu uso. Um detetive psíquico

será alguém de caráter moral impecável, garantido por verificações de antecedentes, já que nenhum não psíquico poderia verificar ou contradizer seu testemunho sobre o que ele percebeu. Os criminosos estarão cientes da possibilidade de investigação psíquica e tomarão precauções para minimizar pistas psíquicas. Pode haver criminosos psíquicos que possam alterar as memórias das testemunhas após o incidente ou de outra forma anular ativamente os métodos dos investigadores.

Se os poderes psíquicos forem raros e ocultos, o investigador pode entender seus próprios poderes, mas pode ter dúvidas sobre o funcionamento ou existência de outros poderes. Da mesma forma, um vilão psíquico pode estar ciente da possibilidade de investigação psíquica, mas pode não esperar um adversário assim e pode tomar poucas precauções. Contra um inimigo não dotado, um detetive psíquico pode facilmente descobrir quem cometeu o crime usando seus talentos. Provar a culpa, sem revelar a fonte das informações do personagem, pode ser outra questão completamente diferente.

Existem algumas pessoas que afirmam ter poderes psíquicos e oferecem sua ajuda à polícia em investigações do mundo real. Os psíquicos dizem que suas ofertas de ajuda geralmente são recebidas com ceticismo no melhor dos casos e acusações de cumplicidade no pior. Alguns relatam ter sido testados por departamentos que misturam evidências reais com objetos retirados dos detetives para verificar as habilidades do psíquico. Se um psíquico fornecer informações que possam ser verificadas e não poderiam ser conhecidas antecipadamente, sua ajuda pode ser mais bem-vinda. Independentemente do histórico de um psíquico, visões psíquicas não são evidências admissíveis em tribunal e não podem servir de base para um mandado de busca ou prisão. Quaisquer pistas oferecidas por

um psíquico devem ser verificadas por outros meios. Os departamentos geralmente relutam em admitir que consultaram um psíquico; os psíquicos muitas vezes evitam a publicidade para evitar ameaças a si mesmos e suas famílias.

Personagens psíquicos podem dificultar a criação de um mistério desafiador. Onde o psi-quismo é de conhecimento público, restrições legais e sociais podem forçar o investigador a construir a maior parte de seu caso por meio de métodos de investigação tradicionais. Telepatia ou outros poderes que invadem a privacidade mental de alguém podem ser permitidos apenas depois que o investigador convencer um juiz ou supervisor de que tem motivos bons e suficientes para ter certeza de que o suspeito é culpado, e não pode provar isso por meios menos invasivos. Se o psi-quismo for um segredo, então a consciência e o código de honra do investigador são as únicas coisas que podem limitar sua capacidade de invadir a privacidade dos outros por capricho.

As habilidades psíquicas podem ser limitadas pela tecnologia. Se as habilidades psíquicas forem muito comuns, então os escudos mentais artificiais podem ser igualmente comuns, usados por aqueles que têm segredos que desejam proteger e por aqueles que estão preocupados com sua privacidade. O usuário médio equilibrará o custo do dispositivo e o incômodo de usá-lo em relação ao valor de sua privacidade, assim como os usuários modernos de computadores e telefones celulares equilibram sua privacidade contra a conveniência ao decidir como proteger seus e-mails e ligações telefônicas.

Por fim, a maioria das aventuras de mistério coloca os investigadores contra criminosos de igual astúcia e capacidade. Um investigador psíquico é mais provável de se deparar com criminosos psíquicos que usam seus talentos para cometer crimes aparentemente impossíveis.

Mistérios de Super-Heróis

Assim como em um mistério psíquico, um mistério de **GURPS Supers** que envolva heróis de poder relativamente baixo e perfil discreto, como Batman ou Demolidor, tem um tom e estilo diferentes do que aquele que envolve super-heróis famosos e evidentes, como Superman ou os Vingadores.

Além do problema óbvio de criar um mistério que não possa ser resolvido instantaneamente usando os superpoderes dos PdJs, os Mestres podem ter dificuldades para motivar seus PdJs a seguir pistas deixadas após a grande batalha. Supervilões são ativos, enquanto super-heróis são reativos. Alguns PdJs de **GURPS Supers** parecem satisfeitos em ficar em suas bases aguardando notícias de problemas pela TV, ou um chamado da polícia.

Os Mestres devem conversar com seus jogadores ao projetar a aventura. Se os PdJs devem investigar ativamente, e não apenas reagir, isso deve ficar claro.

Exija que os personagens tenham perícias de investigação ao serem criados. Incentive os PdJs a terem identidades secretas, como policiais, repórteres, detetives particulares ou outras profissões que se envolvam em mistérios como parte de seu trabalho.

Os Mestres podem precisar tornar as pistas no cenário de super-heróis muito óbvias. Os supervilões muitas vezes têm temática de enigmas, um animal específico ou uma predileção por duplas e o número dois. Os PdJs são mais propensos a seguir um tema claramente indicado, o que os levará ao vilão e seu plano maquiavélico.

INVESTIGADORES Psíquicos

As regras para Psiquismo (págs. MB254–257) oferecem uma série de poderes e habilidades úteis tanto para investigadores como para vilões. Investigadores psíquicos conhecidos publicamente podem ser certificados e classificados por uma agência de testes. Qualquer pessoa que queira saber sobre suas habilidades pode descobrir com uma investigação simples de antecedentes. Investigadores que mantêm seus poderes psíquicos em segredo podem ganhar uma reputação por suas “intuições”, dando pistas para um criminoso astuto. Um adversário que está procurando outros psis escondidos pode descobrir informações sobre o investigador ao revisar discretamente alguns de seus casos em jornais e arquivos oficiais.

Detectar (Psis) e Detectar (Atividade Psíquica) (pág. MB53, MB256) são habilidades básicas críticas para investigadores que procuram pelo uso indevido de poderes psíquicos. O primeiro detecta pessoas com vantagens psíquicas, o segundo detecta poderes em uso. Detectar (Resíduos Psíquicos) poderia ser usado para encontrar vestígios de poderes psíquicos passados. O Mestre pode precisar decidir quais poderes psíquicos têm assinaturas detectáveis (veja pág. MB103), quão rapidamente as assinaturas se degradam, se as assinaturas são sobrescritas por usos posteriores do poder, se podem ser apagadas ou forjadas, e assim por diante.

Projeção Astral (uma forma de Insubstantialidade (pág. MB65)) e Clarividência (pág. MB47) são ferramentas de perseguição e vigilância quase indetectáveis, que permitem a um investigador, ou seu inimigo, seguir um alvo ou buscar por um local. Criminosos com tais poderes podem usá-los para espionar os investigadores ou planejar alvos para roubos ou assassinatos.

Precognição (pág. MB80) é um poder muito útil, mas limitado em **GURPS**. Seria difícil criar precognitivos que pudessem prever com confiabilidade crimes com tempo suficiente para impedi-los, como no livro *Minority Report – A Nova Lei*, de Philip K. Dick (adaptado para cinema). A precognição confiável também cria interessantes problemas filosóficos sobre o livre-arbítrio e o efeito que saber sobre a previsão tem em sua precisão.

Psicometria (pág. MB81) é similar à habilidade de Morris Klaw de Sax Rohmer, que aprende sobre um crime ao dormir na cena, usando um travesseiro especial que aumenta suas habilidades. O Mestre tem um grande controle sobre o que o personagem vê. Usando esses limites cuidadosamente, ele pode fornecer ao personagem pistas importantes sem necessariamente dar a resposta para o mistério. Como está escrito, a psicometria só afeta lugares e objetos inanimados.

Diapsiquia (pág. MB93) facilita o contato com testemunhas e pessoas desaparecidas. Os Mestres devem pensar se a Diapsiquia pode ser usada para alcançar alguém que o psi nunca tenha conhecido e só saiba o nome, descrição ou por algum objeto associado à pessoa,

e, em caso afirmativo, quais modificadores se aplicam. Detectar (Pessoa ou Objeto Associado) poderia ser usado para encontrar alguém com base em um pedaço de roupa, fotografia ou outro foco.

Empatia (pág. MB57), Controle da Mente (pág. MB49) e Leitura da Mente (pág. MB68) são todos poderes tradicionais usados por detetives como Telzey Amberdon de James Schmitz e Lincoln Powell de Alfred Bester para entrevistas e interrogatórios. Ben Reich, o assassino em *O Homem Demolido* de Bester, anula as varreduras telepáticas casuais de Powell ao “acidentalmente” encontrar uma música cativante que domina seus pensamentos superficiais e mascara suas intenções. A Sonda Mental (pág. MB89) é menos comum e tende a ser usada apenas quando o investigador psíquico não tem outra maneira de obter informações importantes.

CENAS DO CRIME Psíquicas

Uma cena de crime psíquica pode não parecer anormal à primeira vista. Por outro lado, a telecinese e outros poderes semelhantes podem criar mistérios de quarto trancado e corpos sem causa de morte visível comuns.

Se os poderes do vilão ainda estiverem sendo usados ativamente, então Detectar (Atividade Psíquica) pode revelar sua presença e habilidade. Psicometria ou Detectar (Resíduo Psíquico) podem encontrar vestígios do vilão, considerando que o Mestre decida que os poderes mentais deixam tais vestígios. A psicometria também pode dar ao investigador pistas sobre a própria cena do crime ou sobre armas e itens usados no crime. Embora um cadáver tecnicamente seja um objeto inanimado, o Mestre pode decidir que ele não pode ser o alvo dessa habilidade; caso contrário, poderia ser muito difícil criar uma aventura bem-sucedida. Geralmente, o investigador apenas obtém uma breve impressão dessa habilidade, o que a torna muito menos poderosa do que as mágicas equivalentes.

INVESTIGANDO Psis

Controle Mental, Empatia, Leitura Mental, e Sonda Mental, assim como seus equivalentes mágicos, facilitam muito a tarefa de um investigador talentoso ao interrogar testemunhas e suspeitos e determinar a culpa. Na ausência de restrições sociais e legais, os investigadores podem ser tentados a usar essas habilidades indiscriminadamente.

Adaptação de Enredos

O mistério inglês aconchegante é difícil de adaptar para um cenário psíquico. A menos que todos os suspeitos possuam poderes psíquicos, seu pequeno número facilita para um investigador descobrir seus segredos com seus próprios dons. Por outro lado, um enredo aconchegante ambientado em uma academia de treinamento psíquico ou casa de repouso psíquica poderia fornecer aos investigadores, acostumados a lidar principalmente com suspeitos não dotados, um desafio difícil.

O estilo de história durão combina com uma campanha de poderes psíquicos secretos. O grupo isolado de investigadores dotados com um forte código moral dedicado a proteger um mundo ignorante de vilões igualmente dotados se encaixa facilmente no trope durão.

Uma história de investigação policial funciona melhor quando os poderes psíquicos são de conhecimento público. Os investigadores podem fazer parte de uma agência dedicada a investigar crimes psíquicos ou podem estar envolvidos tanto em investigações normais quanto paranormais.

Uma história de suspense pode funcionar bem com psiquismo tanto aberto quanto oculto. O sigilo e perigo de um antagonista psíquico solto entre uma população desprevenida replicam de perto a sensação de um suspense clássico, onde o vilão geralmente tem poder avassalador devido à tecnologia. Alternativamente, ter os heróis sendo ostracizados e temidos por causa de seus próprios poderes psíquicos pode criar a desesperação solitária necessária em um suspense.

Lembre-se dos problemas de percepção e memória. Uma testemunha pode parecer perfeitamente honesta, mas estar totalmente enganada. Testemunhas e suspeitos podem ter muitos segredos que estão tentando proteger, além de informações sobre o crime que o investigador está tentando resolver. Na ficção, um personagem que tem uma única ideia dominando seus pensamentos, como o verso da música de Ben Reich em *O Homem Demolido*, não pode ser sondado mais profundamente. Testemunhas e vítimas de crimes violentos podem se concentrar em uma única imagem ou pensamento sobre o incidente, tornando difícil para o investigador investigar além dessa ideia única para descobrir mais sobre o caso.

soltas devem ser amarradas e o antagonista derrotado e punido.

Em uma campanha onde o psiquismo é um segredo, como em uma campanha de horror, os investigadores podem agir como vigilantes se o sistema de justiça formal não puder prender e punir um criminoso psi poderoso. Por outro lado, se os poderes psíquicos tiverem uma origem biológica, um cirurgião habilidoso poderia ser capaz de destruir os poderes do criminoso, tornando-o adequado para prisão comum. Alguém que seja extremamente habilidoso com o Controle da Mente usando Condicionamento (pág. MB49) pode ser capaz de apagar a capacidade de controle dos poderes do adversário, implantar compulsões contra o uso desses poderes, remover vantagens mentais ou até mesmo criar uma personalidade e memórias completamente novas, “matando” o malfeitor sem destruir seu corpo.

EXEMPLO DE ORGANIZAÇÃO: PSI-NVESTIGADORES PÚBLICOS DA ESTAÇÃO TAU

Os investigadores públicos são o braço direito dos defensores públicos da Estação Tau. A Estação Tau possui 60 defensores públicos em tempo inte-

gral e 30 investigadores públicos. Treinados e contratados pela administração da Estação, eles trabalham diretamente com advogados para ajudar a defender suspeitos acusados. Um psi-nvestigador é, obviamente, um investigador público psi treinado com talento para Percepção Extrassensorial (PES) e Telepatia. Além disso, ele recebe três semanas de treinamento em investigações legais e um mês de aprendizado com um investigador sênior. Ele não pode aceitar trabalhos externos. Cerca de metade dos investigadores públicos da Estação Tau são psi-nvestigadores com diversos níveis de poder e habilidade.

Por trabalharem diretamente para advogados, todo o trabalho do psi-nvestigador é protegido dos olhos policiais pelo privilégio advogado-cliente da Estação Tau. Eles têm o dever de proteger os segredos de seus clientes e trabalhar com zelo em prol dos interesses deles. Advogados pedem que eles localizem testemunhas, investiguem pistas, colham depoimentos de clientes e os ajudem a preparar um caso para o julgamento.

Sem o uso de seus poderes psíquicos, os investigadores da Estação Tau têm as mesmas responsabilidades que os investigadores de defesa pública típicos em uma grande cidade americana. Se o Mestre desejar que os PdJs tenham emprego estável e uma oferta constante de casos criminais para investigar, essa pode ser uma boa profissão para eles. Em cada caso, eles terão um cliente para defender. Em uma campanha cinematográfica, os defensores, como Perry Mason, podem sempre conseguir clientes que são realmente inocentes, ou pelo menos culpados de crimes muito menores do que os que estão sendo acusados. Para uma campanha mais dramática, os defensores podem ser dedicados ao ideal de um julgamento justo mesmo para os criminosos mais hediondos e de tentar fazer a diferença na vida de seus clientes e suas famílias, independentemente de serem culpados ou não. Psi-nvestigadores, ao contrário de seus colegas não dotados, pelo menos podem saber com certeza se seu cliente é culpado ou inocente.

Para campanhas baseadas em mistérios de tribunal, os investigadores públicos oferecem uma boa combinação de trabalho de campo e trabalho em tribunal, ao mesmo tempo que possuem um ponto de vista diferente da polícia e do promotor. Os defensores públicos geralmente não são designados até depois que o cliente foi preso e levado a julgamento. Assim, os investigadores públicos geralmente enfrentam pistas frias, cenas de crime já processadas pela polícia e liberadas para seus proprietários, e testemunhas predispostas a acreditar que o cliente é culpado porque sua prisão foi relatada na mídia.

CONFRONTAÇÕES

Uma confrontação psíquica não precisa ser cara a cara. Encontros mente-a-mente entre telepatas poderosos ou aqueles que usam projeção astral podem acontecer a grandes distâncias de seus corpos físicos. Se a confrontação ocorrer à distância, ainda assim precisa ser conclusiva. Ao final, todas as pontas

CAPÍTULO SETE

PERSONAGENS

“Nunca imaginou que um homem que não faz quase nada além de escutar pecados verdadeiros dificilmente seria um completo ignorante sobre a maldade humana?”

– Padre Brown,
A Cruz Azul

Como os capítulos anteriores discutiram, os mistérios não são sobre perseguições de carros, tiros no alvo ou artes marciais exóticas. Eles envolvem raciocínio lógico, empatia, percepção e dedução. Seus investigadores podem ser qualquer pessoa que tenha curiosidade sobre a natureza humana.

O passado é importante para a criação dos personagens. Com algumas exceções, os investigadores são pessoas experientes e mais velhas que trabalharam como detetives da polícia (após vários anos como patrulheiros), agentes federais ou repórteres investigativos, ou atuaram como aprendizes por

vários anos trabalhando com um detetive particular sênior licenciado (detetives particulares britânicos não são licenciados — qualquer pessoa pode se autodenominar detetive particular). Jovens investigadores são a exceção a essa regra, mas muitos, como os Hardy Boys ou Nancy Drew, têm pais que são advogados ou policiais e podem ter lhes ensinado algumas perícias.

Personagens em uma aventura de mistério em um estilo diferente de campanha devem contar com suas perícias existentes. Personagens criados para uma campanha de *GURPS Mistérios*, ou mesmo para uma em que mistérios serão comuns, devem ter históricos relevantes. Personagens que são ou foram detetives da polícia, criminosos profissionais, repórteres, promotores, advogados de defesa criminal, especialistas forenses e até mesmo, como observou o Padre Brown, padres, podem justificar

as perícias e contatos úteis para um investigador de mistérios.

A motivação também é importante. Os melhores personagens para esse tipo de aventura ou campanha são aqueles que estão interessados em resolver quebra-cabeças. Pense em porque uma pessoa pode estar interessada em mistérios. Isso é apenas um trabalho? Ele tem um interesse pessoal no caso? A vítima, se for um estranho, tem algo em comum com ele ou com alguém de quem ele se importa? Ele tem um forte senso de justiça ou uma necessidade de vingança? Se ele for amador, o que o impedirá de simplesmente deixar o problema para os profissionais que possam existir no cenário?

Responder a essas perguntas pode ajudar o Mestre a criar melhores aventuras e ajudar os jogadores a criar melhores investigadores.

DETETIVES PARTICULARES E POLICIAIS

“Está querendo me transformar num delator. Talvez seja cabeça-dura ou mesmo sentimental, mas também sou um cara prático. Vamos supor que você precise contratar um detetive particular — sim, claro, sei como iria odiar essa ideia — mas suponhamos que estivesse numa situação em que esta seria sua única saída. Contrataria um detetive particular que bancou o informante contra seus amigos?”

– Philip Marlowe,
O Longo Adeus

Um detetive particular não é um policial. Detetives particulares são apenas cidadãos normais com alguma experiência e treinamento. Eles não têm poderes extraordinários para interrogar pessoas, vasculhar suas casas e escritórios, segui-las ou intimidá-las. Eles não têm o poder de prender pessoas. Eles não têm um rádio e reforço imediato quando se metem em apuros.

Detetives particulares não têm nenhuma obrigação legal de ajudar a polícia, mas podem ser acusados de obstrução da justiça por esconder evidências, interferir em uma investigação ou mentir para

policiais. Suas casas, escritórios e arquivos não estão protegidos por privilégio do investigador-cliente, portanto, podem ser objeto de intimação ou mandado de busca. (Detetives particulares trabalhando para advogados estão protegidos pelo privilégio do advogado; veja pág. 72.) A única coisa que a licença de detetive particular faz é dar ao titular uma aparência de legitimidade quando, por exemplo, um patrulheiro quer saber por que um homem de meia-idade tem observado constantemente o parquinho do bairro.

Como discutido anteriormente (veja pág. 12), polícia e detetives particulares nem sempre se dão bem. Alguns têm um relacionamento de mútuo respeito, como Sherlock Holmes e Inspetor Lestrade ou Hercule Poirot e



Inspetor Japp. Outros, como Marlowe, muitas vezes parecem fazer um esforço para irritar e alienar qualquer policial com quem eles entram em contato.

Na melhor das hipóteses, um detetive particular habilidoso, com fama de resolver casos difíceis, é um rival. Provavelmente, tanto o Inspetor Lestrade quanto o Inspetor Japp prefeririam resolver seus casos apenas usando seus próprios especialistas. As circunstâncias os obrigam a depender de ajuda externa. Quando um detetive particular não é um gênio renomado por seus monólogos ou “pequenas células cinzentas”, os detetives da polícia podem vê-lo como um intruso em seu domínio, alguém que pode interferir em suas investigações, contaminar ou alterar provas, expor assuntos que os detetives prefeririam manter em segredo ou simplesmente envergonhar o departamento ao resolver um crime que eles não conseguiram. Detetives trabalhando para um cliente que é suspeito da polícia às vezes são vistos como inimigos, tentando proteger alguém que a polícia acredita ser culpado.

CONCEITOS DE PERSONAGEM

Personagens competentes com uma base de 50 a 75 pontos são usados para uma campanha muito realista, com pessoas comuns enfrentando os tipos de crimes que se vê nas notícias diárias. Uma base de 75 a 125 pontos se ajusta a um estilo realista, mas dramático, com detetives experientes enfrentando problemas mais difíceis. Campanhas heroicas ou focadas no detetive “genial” funcionam melhor com 150 a 200 pontos. Com exceção de alguns detetives “geniais”, personagens construídos com mais de 200 pontos são improváveis na maioria dos cenários de **GURPS Mistérios**.

Os modelos a seguir servirão como guia para criar personagens para um cenário realista de **GURPS Mistérios** e auxiliar em sua criação rápida. Atributos, vantagens, desvantagens e perícias são especificados conforme apropriado para cada tipo. Equipamentos típicos são fornecidos em muitos casos. As observações de personalização para cada modelo sugerem maneiras de adaptá-lo a diferentes cenários de campanha.

As perícias são divididas em três categorias: principais, que são necessárias; secundárias, que são úteis, mas não precisam ser totalmente dominadas; e de antecedentes, que são relacionadas, mas opcionais. Os modelos não são exemplos de pessoas comuns, que normalmente têm atributos mais baixos.

Modelos são uma conveniência, não uma exigência. Os Mestres podem optar por não usar modelos em suas campanhas; se os usarem, personagens criados tanto com quanto sem modelos devem ser permitidos. Seu uso não dá desconto no custo em pontos nem tem qualquer efeito durante o jogo que possa desequilibrá-lo. Um modelo é simplesmente uma lista de escolhas que funcionam bem juntas, projetada para economizar trabalho ao criar personagens bem equilibrados, deixando espaço para personalização. Os Mestres têm a liberdade de adicionar novos modelos à lista conforme ditado por suas campanhas específicas.

Os modelos fornecidos são arquétipos típicos. Será necessário personalizá-los para se adequar a diferentes cenários, em especial as perícias de antecedentes. As Observações de Personalização identificam aspectos-chave do arquétipo. Vantagens, desvantagens e perícias podem ser variadas para se ajustar ao cenário. Embora Sherlock Holmes e Hercule Poirot usem o modelo de “detetive genial”, eles têm perícias de antecedentes bem diferentes, em parte por causa das três décadas que separam seus cenários. Ajuste os modelos conforme necessário para se adequar a uma campanha específica.

ADVOGADO DE DEFESA

60 pontos

Você se especializou em defender suspeitos acusados em tribunal. Você pode ser um advogado da defensoria pública, para defender suspeitos pobres, ou um

advogado particular caríssimo que representa réus ricos e famosos. Você pode ter sido um promotor ou um policial no passado; ser um advogado de defesa geralmente paga melhor, embora a área do direito imobiliário ou corporativo pague melhor do que a defesa criminal. Você pode ser um apaixonado da defesa dos direitos dos réus. Você pode ser recém-formado em direito, sem as notas, expe-

Mais um Dia, Mais um Cadáver

“Um detetive particular... em meu tempo, costumavam ser homens desagradáveis de sobretudos, farejando por registros em hotéis baratos. Costumavam espionar quartos com binóculos, na esperança eterna de ver roupas masculinas e femininas espalhadas.”

– Horace Rumpole,
Rumpole of the Bailey

Mistérios fictícios envolvem principalmente homicídios, mas investigações de morte são, na realidade, um trabalho raro para um detetive particular. A maioria dos detetives particulares investiga sinistros de seguro, realiza verificações de antecedentes, localiza pessoas e propriedades desaparecidas e entrega intimações e outros documentos judiciais. Em grande parte, esse é um trabalho rotineiro. Um personagem pode estar fazendo esse trabalho rotineiro quando tropeça na aventura, ou um caso incomum pode se tornar a aventura.

O trabalho com seguradoras envolve principalmente investigar fraude. Isso pode significar entrevistar testemunhas, fotografar cenas de acidentes, examinar locais de incêndios em conjunto com os bombeiros, realizar verificações de antecedentes e fazer vigilância em vítimas que alegam estar feridas. As investigações de fraude podem ser tão cativantes quanto homicídios, especialmente se a fraude tiver sido feita de forma inteligente, ou envolver uma conspiração organizada de médicos e advogados fraudulentos inflando sinistros com a ajuda de segurados gananciosos.

Verificações de antecedentes e busca de pessoas foram descritas anteriormente (veja pág. 46). Essas podem ser boas transições para aventuras. Verificações de antecedentes também podem envolver esforços para deter roubos e sabotagens de funcionários, o que pode envolver vigilância, trabalho disfarçado, auditoria de sistemas de segurança e investigação de invasões de computadores.

Entregar documentos judiciais é em geral mais direto. O investigador precisa encontrar a pessoa a ser intimada e entregar a ela, normalmente em mãos, um documento formal, como uma queixa civil ou intimação. Muitas vezes, isso é uma questão rotineira. O investigador vai até a casa ou escritório do alvo e lhe entrega o papel. Se o alvo estiver determinado a evitar a intimação (não abrindo a porta ou mudando seus trajetos), o investigador pode precisar ser criativo. Às vezes, um suspeito reage violentamente ao ser intimado e pode gritar com o investigador, fazer um escândalo ou até mesmo atacá-lo.

Desde o surgimento do divórcio “sem culpa” nos anos 1970, um cônjuge que deseja o divórcio não precisa mais provar infidelidade. Casos amorosos e outras condutas inadequadas raramente são importantes para reivindicações de pensão alimentícia, embora más condutas possam ter um efeito na guarda de crianças. Os investigadores às vezes ainda são contratados para investigar casos amorosos e ajudar a localizar ativos financeiros ocultos. Devido às fortes emoções envolvidas, investigações domésticas podem ser perigosas para o investigador.

riência ou contatos para conseguir um emprego mais prestigioso.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 10 pontos escolhidos dentre Aparência [4]; Carisma [5/nível]; Contatos (Ruas, NH 12, aparece em 9 ou menos, Meio Confiável) [1]; Favor [Varia]; Riqueza [10]; ou Status +1 [5].

Desvantagens: Dever (Ética Jurídica, 9 ou menos) [-1]; e -15 pontos escolhidos dentre Alcoolismo [-15]; Cobiça [-15]; Disopia (Mitigador) [-10]; Excesso de Confiança [-5]; Hábito Detestável (Ávido por Holofotes) [-5]; Riqueza [-10]; Segredo (Corrupto) [-5 ou -10]; Senso do Dever (Clientes) [-5]; ou Vício (Fumante Invetinado) [-5].

Perícias Primárias: Diplomacia (D) IQ-1 [2]-11; Escrita (M) IQ-1 [1]-11; Jurisprudência (Criminal) (D) IQ+1

[8]-13; Lábia (M) IQ [2]-12; Oratória (M) IQ+1 [4]-13; e Pesquisa (M) IQ-1 [1]-11.

Perícias Secundárias: Detecção de Mentiras (D) Per-2 [1]-10; e Psicologia (D) IQ-2 [1]-10.

Perícias de Antecedentes: Um total de 6 pontos em Operação de Computadores/NT (F); Criminologia/NT ou Manha, ambas (M); ou Perícia Forense/NT (D).

Equipamento: Pasta, pager e telefone celular.

Exemplos Clássicos: Perry Mason, Horace Rumpole.

Observações de Personalização: Os advogados ganham reputações à medida que adquirem mais experiência. O advogado que é o “pistoleiro de aluguel” da Máfia ou cartéis de cocaína será bem conhecido no departamento de polícia local e entre promotores e juizes, mesmo que seja completamente desconhecido pelo público. Advogados particulares que trabalham em grandes escritórios de advocacia se beneficiarão da reputação de sua empresa, mesmo que sejam novos na prática.

DETETIVE DURÃO

85 pontos

Pelas ruas humildes em que Hammett localizou suas histórias, deve seguir um homem que não é humilde, que não se deixa vencer e que não está com medo. O detetive dessas histórias deve ser precisamente esse tipo de homem. Ele é o herói, ele é tudo. Deve ser um homem completo, ao mesmo tempo um homem comum e um homem extraordinário. Deve ser, para usar uma expressão já por demais gasta pelo uso, um homem de honra, por instinto, por inevitabilidade, sem pensar muito nisso e certamente sem dizê-lo.

– Raymond Chandler, *A Simples Arte de Matar*

Você é uma pessoa cínica, mas honrada, impulsionada por um forte desejo por justiça. Você é durão (ou durona) e não se deixa intimidar por ninguém. Você protege seus clientes, mesmo que tenha que contornar ou quebrar a lei para fazê-lo. Você é curioso e investigará eventos interessantes que não estão diretamente relacionados ao seu caso para

Detetives Nada Tradicionais

“O detetive do sexo masculino, particularmente quando anda vestido como trabalhador, moço de recados ou carteiro, tem boas condições para seguir alguém. Pode ficar parado na rua sem atrair as atenções. A detetive do sexo feminino não pode ficar parada às esquinas. Por outro lado, pode deixar-se ficar a olhar para as vitrines durante uma eternidade.”

– Senhorita Katharine A. Climpson, *Veneno Fatal*

A vasta maioria dos detetives fictícios são homens brancos. O trabalho de um detetive requer que ele investigue a vida das testemunhas e suspeitos... algo impensável para um detetive negro investigando suspeitos e testemunhas dar cor branca, no auge da história de estilo clássico e durão. Os primeiros romances policiais escritos por autores negros foram publicados na década de 1930. Histórias policiais por e sobre detetives asiáticos, hispânicos e indígenas americanos tornaram-se comuns nas últimas décadas.

Histórias policiais escritas por autores negros com detetives negros geralmente são similares a histórias de estilo durão. Os segredos geralmente envolvem personagens que passam por brancos, casos amorosos secretos e crianças cuja herança negra foi ocultada. O racismo é um tema comum. Algumas histórias focam em crimes dentro e contra a comunidade negra que são ignorados pela polícia. Outras criam agências de detetives internacionais, com contratação sem preconceitos, cujos agentes ganham a confiança de seus clientes brancos.

Detetives femininas, como Miss Marple, eram comuns nas histórias clássicas de mistério inglês, mas raras nas histórias americanas de estilo durão. Quando mulheres apareciam em romances durões, eram ou secretárias vir-

tuosas ou tentadoras sedutoras, frequentemente profundamente envolvidas em crimes. Ao contrário das histórias de detetives negros, a maioria dos romances escritos por mulheres não se concentrava em questões de gênero e sexismo até o final dos anos 1970. As detetives femininas em histórias de mistério geralmente eram pilares de respeitabilidade, frequentemente viúvas ou solteironas.

Romances durões com detetives femininas se tornaram comuns. Frequentemente, o autor precisa lidar com as diferenças entre como um homem e uma mulher estabelecem sua firmeza e recusa em ser intimidado. As ameaças, bullying e bravatas esperados de Philip Marlowe ou Andy Sipowicz seriam condutas inaceitáveis ou inacreditáveis para uma detetive. Por outro lado, personagens femininas podem seguir suspeitos mais facilmente sem levantar suspeitas e iniciar conversas aparentemente casuais em um ônibus ou na sala de espera. Muitas pessoas esperam que um detetive seja homem e, portanto, são menos cautelosas com mulheres fazendo perguntas.

Detetives particulares da vida real membros de minorias, mulheres e homossexuais são menos comuns do que seus colegas homens, brancos e heterossexuais, pois a experiência exigida por algumas agências é menos comum para eles. Como discutido em *GURPS Polícia*, o trabalho policial ainda é predominantemente um mundo branco, masculino e heterossexual (veja págs. C27, C29). As ordens judiciais e os programas estaduais e locais de ação afirmativa que exigem que os departamentos de polícia americanos contratem mais policiais mulheres e de minorias não se aplicam a empresas privadas. As leis gerais de não discriminação se aplicam, mas ainda é mais difícil para mulheres e minorias se tornarem detetives particulares.

garantir que a justiça seja feita. A polícia geralmente não gosta de você — você é uma fonte de problemas em potencial.

Atributos: ST 11 [10]; DX 11 [20]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 13 [5]; Per 12 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Destemor +2 [4].

Desvantagens: Código de Honra (Detetive Particular) [-10]; Excesso de Confiança [-5]; Senso do Dever (Clientes) [-10]; Teimosia [-5]; mais um adicional de -15 pontos, geralmente em Circunspeção, Compulsão (Pé de Cana), Dívidas, ou Vício (Fumante Inveterado).

Perícias Primárias: Armas de Fogo/NT (Pistola) (F) DX+1 [2]-12; Briga (F) DX+2 [4]-13; Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-11; Furtividade (M) DX+1 [4]-12; Intimidação (M) Vont+1 [4]-14; Lábia (M) IQ+1 [4]-13; Manha (M) IQ+1 [4]-13; Perseguição (M) IQ [2]-12.

Perícias Secundárias: Arrombamento/NT (M) IQ-1 [1]-11; Condução/NT (Automóvel) (M) DX [2]-11; Criminologia/NT (M) IQ-1 [1]-11; Diplomacia (D) IQ-1 [2]-11; Disfarce (M) IQ-1 [1]-11; Dissimulação (M) IQ-1 [1]-11; Escrita (M) IQ-1 [1]-11; Fotografia (M) IQ-1 [1]-11; Ocultamento (M) IQ-1 [1]-11; Primeiros Socorros/NT (F) IQ [1]-12.

Perícias de Antecedentes: Um total de 3 pontos em Conhecimento do Terreno ou Operação de Computadores/NT, ambas (F); Administração, Oratória, ou Pesquisa, todas (M); ou Jurisprudência (D).

Equipamento: Nenhum exigido. Um sobretudo, chapéu surrado, e uma garrafa de uísque em uma gaveta da mesa são icônicos. Frequentemente carrega uma pistola. Um porrete é comum para personagens da década de 1920-30.

Exemplos Clássicos: Philip Marlowe, Sam Spade, Spenser.



Observações de Personalização: Detetives durões são pessoas valentes e obstinadas. Eles são difíceis de assustar ou intimidar. Hipotalgia e Contatos geralmente são úteis. Embora possam usar Diplomacia e Dissimulação, a maioria tende a reunir informações por meio de Intimidação e Lábia. Muitos têm conta-

ta na polícia; outros ganham o respeito de policiais e detetives (mas não de seus superiores) durante suas investigações. Detetives particulares mulheres, minorias raciais, minorias religiosas e/ou homossexuais podem ter uma Reputação negativa ou Estigma Social conforme apropriado para sua sociedade e os estereótipos sobre sua classe.

DETETIVE GENIAL

215 pontos

O peixe que o senhor traz tatuado logo acima do pulso direito só pode ter sido feito na China. Estudei um pouco a respeito de tatuagem e até contribuí com alguma literatura sobre o assunto. Aquele truque de colorir as escamas de peixe com um delicado cor-de-rosa é peculiar da China. Quando, ainda por cima, vejo uma moeda chinesa pendurada na corrente do seu relógio, torna-se fácil descobrir tudo.

— Sherlock Holmes,
A Liga dos Cabeças Vermelhas

Você é um detetive famoso — intuitivo, criativo e racional — com habilidades de dedução e análise que confundem seus colegas menos inteligentes. Você pode ser um mestre do disfarce, capaz de se misturar em qualquer ambiente, desde tavernas até a corte real. Você pode ter charme e sagacidade suficientes para persuadir o suspeito mais relutante a traír seus segredos mais íntimos. Em geral, você não é particularmente bonito(a) ou atlético(a). Se precisa de alguém para carregar uma arma de fogo ou se envolver em uma briga, provavelmente terá um fiel parceiro ao seu lado, que também anota suas façanhas para a posteridade.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 17 [140]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 17 [0]; Per 19 [10]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aliado (75% total de pontos, 15 ou menos) [9]; Contato (Polícia, NH 12, aparece em 12 ou menos, Razoavelmente Confiável) [4]; Renda Própria [5]; Reputação +3 (Célebre Detetive, quase todo mundo, o tempo todo) [15]; Rico [20]; Status +1 [5].

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros Detetives Particulares) [-5]; Excesso de Confiança [-5]; quaisquer desvantagens físicas apropriadas como Acima do Peso, Compulsão, Fora de Forma, Hábito Detestável, ou Vício [-30].

Perícias Primárias: Criminologia/NT (M) IQ-1 [1]-16; Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-18; Diplomacia (D) IQ+3 [16]-20; Lábia (M) IQ+3 [12]-20; Oratória (M) IQ-1 [1]-16.

Perícias Secundárias: Disfarce (M) IQ-1 [1]-16; Dissimulação (M) IQ-1 [1]-16; Escrita (M) IQ-1 [1]-16; e 9 pontos dentre idiomas, perícias médicas (particularmente Primeiros Socorros e Venefício), perícias científicas (particularmente Perícia Forense e Pesquisa), hobbies, e várias perícias de conhecimentos exotéricos.

Perícias de Antecedentes: Um total de 3 pontos em Administração (M); Armas de Fogo (Pistola) (F); Briga (F); ou Luta Greco-Romana (M).

Equipamento: Nenhum necessário. Um chapéu de feltro, cachimbo, capa e lupa são icônicos.

Exemplos Clássicos: Tenente Columbo, Sherlock Holmes, Hercule Poirot, Nero Wolfe.

Observações de Personalização: As características principais do detetive genial são níveis altos em IQ, Percepção e perícias sociais. Um aliado brilhante, mas não de nível genial, que é mais fisicamente apto e tem algumas perícias de combate, é comum. As perícias Intimidação e Interrogatório são raras. Esta versão é cinematográfica. Memória Eidética pode ser adicionada para um personagem ainda mais cinematográfico. Se você reduzir a IQ, pode representar detetives mais realistas, como o tenente Columbo.

DETETIVE POLICIAL

80 pontos

Você é o investigador implacável de crimes graves. Junto com seu parceiro ou sua equipe, você desvenda os grandes crimes, vigia os bandidos e faz seu verdadeiro trabalho na sala de interrogatório, não na viatura.

Se você trabalha em uma grande cidade, pode ser designado para uma unidade como a Vício (jogos de azar, prostituição e drogas), Roubo ou Homicídio. Se você trabalha em um departamento policial pequeno e rural, pode ser o único detetive em sua cidade. Se você é um detetive americano, tem quatro ou mais anos de experiência como policial de patrulha. Se você é um detetive francês, pode ter sido contratado logo após a faculdade, sem experiência prévia nas ruas.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,0 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Hierarquia (Policial/Bombeiro) 2 [10]; Poderes Legais [5]; e 10 pontos adicionais escolhidos dentre Contato (Ruas, NH 12, aparece em 9 ou menos, Meio Confiável) [1], Patro- no (Indivíduo, 6 ou menos) [5], Percepção [5/nível], ou Vontade [4/nível].

Desvantagens: Código de Honra (Polícia) [-5]; Dever (15 ou menos) [-15]; e um total de -15 pontos adicionais entre Briguento [-10], Excesso de Confiança [-5], Insone [-10 a -15], Intolerância [-5 a -10], Irritabilidade [-10], Segredo (Corrupto) [-5 a -20], Senso do Dever [-5 a -10], Teimosia [-5], ou Vício (Fumante Inveterado) [-5].

Perícias Primárias: Armas de Fogo (Pistola)/NT (F) DX+1 [2]-11; Conhecimento do Terreno (Cidade) (F) IQ+1 [2]-13; Conhecimento do Terreno (Jurisdição) (F) IQ+1 [2]-13; Criminologia/NT (M) IQ+1 [4]-13; Detecção de Mentiras (D) IQ [4]-12; Escrita (M) IQ-1 [1]-11; Interrogatório (M) IQ+1 [4]-13; Jurisprudência (Policia) (D) IQ-2 [1]-11; Lábria (M) IQ+1 [4]-13; Perícia Forense/NT (D) IQ-1 [2]-11; e Perícia Profissional (Agente da Lei) (M) IQ+1 [4]-13.

Perícias Secundárias: Condução/NT (Automóvel) (M) DX-1 [1]-9; Dissimulação (M) IQ-1 [1]-11; Furtividade (M) DX [2]-10; Intimidação (M) IQ [2]-12; Manha (M) IQ [2]-12; Ocultamento (M) IQ [2]-12; Perseguição (M) IQ [2]-12; Psicologia (D) IQ-2 [1]-10; e Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ [1]-12.

Perícias de Antecedentes: Um total de 6 pontos escolhidos dentre Operação de Computadores/NT e Primeiros Socorros/NT, ambas (F); Administração, Disfarce, e Oratória todas (M); Diplomacia (D); Armas de Fogo/NT (Espingarda) e Briga, ambas (F); Espadas Curtas (Cassetete) e Luta Greco-Romana, ambas (M); e Corrida (D).

Equipamento: Distintivo, arma de fogo, algemas, colete à prova de balas tipo II, luvas de látex, rádio portátil e possivelmente um celular ou pager. Detetives podem ter equipamentos básicos para cena do crime, levados consigo, ou suas viaturas. Detetives cinematográficos frequentemente carregam gazuas e têm a perícia para usá-las.

Exemplos Clássicos: Detetive Andy Sipowicz (*Nova York Contra o Crime*), Detetive Steve Carella de *Ed McBain*.

Observações de Personalização: Detetives de homicídio típicos têm níveis de habilidade semelhantes e uma IQ de 11. Detetives em outros departamentos, como Roubo ou Vício, podem ter uma lista ligeiramente diferente de perícias, refletindo sua especialização. Os policiais podem ter perícias de seu tempo como patrulheiros; o modelo reflete perícias típicas e assume que algumas perícias de patrulheiro acabaram se perdendo por falta de uso funcional (consulte a página C45 para o modelo de Oficial de Batida). Os policiais que pertencem a uma classe “estranha” no departamento — mulheres, minorias raciais, minorias religiosas, homossexuais — podem receber uma

Reputação negativa ou Estigma Social conforme apropriado para sua sociedade e os estereótipos sobre sua classe.



ESPECIALISTA

70 pontos

Você não é um policial de fato, mas trabalha regularmente com policiais e é bem-vindo na delegacia. Você pode ser um técnico civil de cena do crime, um psicólogo criminal ou um assistente social. Você encontra evidências para incriminar os criminosos. Você não deveria estar perseguindo os bandidos por becos, mas às vezes não consegue resistir à tentação.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 13 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,0 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 10 pontos escolhidos dentre Contatos (Policia) ou profissional, NH 12, aparece em 9 ou menos, Meio Confiável [1/contato para policial de ronda, 2/contato para detetives e agentes federais, 3/contato para tenentes, gestores, outros doutores ou peritos cientistas, 4/contato para cargos superiores ou de chefia, e especialistas conhecidos], mais níveis de Percepção [5/nível], Reputação [Varia], ou Sentidos Aguçados [2/nível por sentido].

Desvantagens: Um total de -20 pontos escolhidos dentre Acima do Peso [-1]; Disopia (Mitigador) [-10]; Fora de Forma [-5]; Hábito Detestável [-5 a -10]; Segredo (Corrupto) [-5 a -10]; ou Vício (Fumante Inveterado) [-5].

Perícias Primárias: Escrita (M) IQ+1 [4]-13; Fotografia (M) IQ+1 [4]-13; Perícia Forense/NT (D) IQ+2 [8]-14; e 9 pontos em qualquer especialização, como Armeiro/NT (Armas de Combate Corpo a Corpo) ou Armeiro/NT (Armas Pequenas), ambas (M); Química/NT, Diagnose/NT, Metalurgia/NT, ou Venefício, todas (D); ou Biologia (Bioquímica) ou Biologia (geralmente Genética ou Entomologia), ambas (MD).

Perícias Secundárias: Criminologia/NT (M) IQ-1 [1]-11; Fisiologia/NT (MD) IQ-2 [2]-10; e Pesquisa (M) IQ [2]-12.

Perícias de Antecedentes: Um total de 5 pontos entre Operação de Computadores/NT e Primeiros Socorros/NT, ambas (F); Administração e Pedagogia, ambas (M); ou outras especializações científicas ou com armas.

Equipamento: Luvas de látex, câmera, fita métrica e qualquer equipamento para cenas de crime (pág. 116) dependendo das necessidades e do orçamento do departamento.

Exemplos Clássicos: Gil Grissom de *C.S.I.: Investigação Criminal* (criminalista); Gideon Oliver de *Aaron Elkins* (antropólogo forense).

Observações de Personalização: Médicos legistas que não são médicos são uma espécie de especialista forense. No passado, e em algumas áreas rurais, diretores de funerárias ou outras pessoas com experiência no manuseio de corpos podem ser responsáveis por determinar a causa da morte. Médicos legistas podem ter Perícia Profissional (Agente Funerário) e Patologia (pág. UN109).

Os contatos listados são os tipos de pessoas com quem um especialista normalmente interage em cenas de crime, no necrotério e como colegas e consultores.

INSPETOR DE INCÊNDIO

60 pontos

Você é um bombeiro que mudou do combate a incêndios para investigar pirômanos. Você não fica mais pelo quartel, mas agora pode ajudar a proteger seus velhos amigos de criminosos.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 12 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Hierarquia (Policial/Bombeiro) 2 [10]; Poderes Legais [5]; e 10 pontos escolhidos dentre Contatos (Ruas, 12, aparece em 9 ou menos, Meio Confiável) [1]; Patrono (Indivíduo poderoso, 6 ou menos) [5]; Percepção [5/nível]; Sentidos Aguçados (geralmente Visão) [2/nível]; ou Vontade [5/nível].

Desvantagens: Dever (Inspetor de Incêndio, 15 ou menos) [-15]; e -15 pontos adicionais em Dor Crônica (Suave, 2 horas, 9 ou menos) [-5]; Excesso de Confiança [-5]; Insensível [-5]; Insone [-10 a -15]; Intolerância [-1 a -5]; Irritabilidade [-10]; Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes) [-10]; Segredo (Corrupto) [-5 a -10]; Senso do Dever [-5 a -10]; Teimosia [-5] ou Fora de Forma [-5]; ou Vício (Fumante Inveterado) [-5].

Perícias Primárias: Arquitetura/NT (M) IQ-1 [1]-11; Criminologia/NT (M) IQ-1 [1]-11; Escrita (M) IQ-1 [1]-11; Explosivos (Demolição) (M) IQ-1 [1]-11; Explosivos (Fogos de Artifício) (M) IQ-1 [1]-11; Interrogatório (M) IQ+1 [2]-12; Jurisprudência (Policial/Bombeiro) (D) IQ-2 [1]-10; Perícia Forense/NT (D) IQ-2 [1]-10; Perícia Profissional (Bombeiro) (M) IQ+1 [4]-13; e Química/NT (D) IQ-1 [2]-11.

Perícias Secundárias: Conhecimento do Terreno (Cidade) (F) IQ [1]-12; Detecção de Mentiras (D) Per-2 [1]-10; Intimidação (M) IQ-1 [1]-11; Lábria (M) IQ-1 [1]-11; Manha (M) IQ-1 [1]-11; Materiais Perigosos (Químicos) (M) IQ-1 [1]-11; e Psicologia (D) IQ-2 [1]-10.

Perícias de Antecedentes: Um total de 3 pontos em Operação de Computadores/NT ou Primeiros Socorros (F); Administração ou Oratória (M); Diplomacia (D); Briga (F); Luta Greco-Romana (M); ou Corrida (M).

Equipamento: Distintivo, arma de fogo, algemas, luvas de látex, rádio portátil e possivelmente um celular ou pager. Inspetores de incêndios podem ter equipamento básico de cena do crime, levados consigo ou em suas viaturas.

Exemplos Clássicos: Georgia Skeehan (inspetora de incêndios do NYFD) de Suzanne Chazin; Phil Langtry de John Orr (investigador de incêndios).

Observações de Personalização: Inspetores de incêndio e bombeiros não são especialistas em desativação de bombas. Eles geralmente estão familiarizados com dispositivos explosivos e incendiários, mas geralmente deixam a desativação e eliminação deles para outros profissionais. As desvantagens sugeridas para o modelo indicam um bombeiro que foi ferido em serviço e, portanto, mu-

dou para o trabalho menos fisicamente exigente de investigador de incêndios. Inspetores que pertencem a uma classe “estranha” no departamento — mulheres, minorias raciais, minorias religiosas, homossexuais — podem ter uma Reputação negativa ou Estigma Social conforme apropriado para sua sociedade e os estereótipos sobre sua classe.

LEGISTA

80 pontos

Você é um médico especializado em medicina legal. Realiza autópsias nos corpos de vítimas de crimes e de qualquer outra pessoa que morreu de forma inesperada. Seu trabalho é descobrir a causa da morte. Em casos criminais, você procura pistas no corpo que possam indicar quem matou a vítima. Frequentemente, você vai a tribunal para testemunhar sobre como a vítima morreu.

Em geral, você não vai a cenas de crime, mas às vezes se envolve mais em seus casos do que seus colegas gostariam.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 13 [0]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,0 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Até 15 pontos em Confortável [10]; Contatos (Polícia ou profissional, NH 12, aparece em 9 ou menos, Meio Confiável) [1/contato para policial de ronda, 2/contato para detetives e agentes federais, 3/contato para tenentes, gestores, outros doutores ou peritos cientistas, 4/contato para cargos superiores ou de chefia, e especialistas conhecidos]; Fleuma [15]; ou Status [5].

Desvantagens: Código de Honra (Juramento de Hipócrates) [-5]; e um total de -20 pontos em qualquer desvantagem física como, Alcoolismo [-15], Disopia (Mitigador) [-10], Hábito Detestável [-5 a -10], Insensível [-5], Pesadelos [-5], Pouca Empatia [-15], Segredo (Corrupto) [-5 a -20], Solitário [-5], Timidez [-5 a -10], Vício (Estimulantes ou analgésicos tarja preta) [-10], ou Vício (Fumante Inveterado) [-5].

Perícias Primárias: Cirurgia/NT (MD) IQ-1 [4]-12; Diagnose/NT (D) IQ-1 [2]-12; Escrita (M) IQ [2]-13; Fisiologia/NT (D) IQ-1 [2]-12; Medicina/NT (D) IQ [4]-13; Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Médicos) (M) IQ [2]-13; e Perícia Forense/NT (D) IQ [4]-13.

Perícias Secundárias: Criminologia/NT (M) IQ-1 [1]-12; Pesquisa (M) IQ-1 [1]-12; Química/NT (D) IQ-1 [2]-12; Venefício (D) IQ-1 [2]-12.

Perícias de Antecedentes: Um total de 4 pontos em Operação de Computadores/NT e Primeiros Socorros/NT, ambas (F); Administração, Oratória, e Pedagogia, todas (M); ou Biologia/NT (MD).

Equipamento: Se um médico legista examina o corpo na cena do crime, ele terá equipamento básico de cena do crime. Caso contrário, todo o seu equipamento é mantido no necrotério, pertence ao seu empregador e só pode ser usado como parte de seu trabalho.

Exemplos Clássicos: Dr. Quincy de Quincy, M.E.; Dr. Al Robbins de C.S.I.; e Kay Scarpetta de Patricia Cornwell.

Observações de Personalização: Em Los Angeles, o legista é um médico treinado e usa esse modelo. Na maioria das outras áreas, um “legista” não é um médico e usa o modelo Técnico Forense (págs. C47-48) ou Especialista (pág. 104). Desvantagens Mentais como Necrofobia e Enjoado ficam impedidas.

Os contatos listados são os tipos de pessoas com quem um médico legista normalmente interage em cenas de crime, no necrotério e como colegas e consultores.

MAGO INVESTIGADOR

150 pontos

Você é um mago especializado em resolver crimes, muitas vezes causados por inimigos com poderes mágicos. Você pode trabalhar para um nobre, uma cidade ou uma guilda, que lhe fornece um emprego e alguns itens mágicos para ajudar em suas investigações oficiais, da mesma forma que um departamento de polícia moderno fornece equipamentos para seus funcionários.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 14 [80]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 11 [0]; Vontade 14 [0]; Per 14 [0]; PF 17 [9]; Velocidade Básica 5,0 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 2 [25]; Imunidade Legal (Apenas justiça da guilda) [5]; Poderes Legais [5].

Desvantagens: Dever (15 ou menos) [-15]; e -30 pontos adicionais em quaisquer desvantagens apropriadas como Hábitos Detestáveis ou Senso do Dever.

Perícias Primárias: Diplomacia (D) IQ-2 [1]-12; Dissimulação (M) IQ-1 [1]-13; Interrogatório (M) IQ-1 [1]-13; Lábria (M) IQ [2]-14; Oratória (M) IQ-1 [1]-13; Manha (M) IQ-1 [1]-13.

Perícias Secundárias: Cavalgar (Cavalo) (M) DX [2]-10; Escrita (M) IQ-1 [1]-13.

Perícias de Antecedentes: Um total de 4 pontos em Conhecimento do Terreno (F); Administração ou Pesquisa, ambas (M); ou Detecção de Mentiras ou Jurisprudência, ambas (D).

Mágicas: Audição Aguçada-14 [1]; Aura-14 [1]; Detecção de Magia-14 [1]; Ecos do Passado-20 [12]; História-14 [1]; Hora Certa-14 [1]; Identificar Mágica-14 [1]; Ilusão Simples-14 [1]; Imagens do Passado-20 [12]; Localizador-15 [2]; Localizar Água-14 [1]; Localizar Terra-14 [1]; Memorizar-14 [1]; Percepção de Emoção-14 [1]; Percepção de Inimigos-14 [1]; Percepção de Veracidade-14 [2]; Persuasão-14 [1]; Rastrear-14 [1]; Som-14 [1]; Ver Segredos-15 [2]; Visão Aguçada-14 [1]; Voz Melodiosas-14 [1].

Equipamento: Para fins práticos, um dispositivo que opera Ecos do Passado e Imagens do Passado, e que seja autoalimentado por pelo menos 2 pontos. Com 2.200 pontos de energia, esse é o equivalente a um laboratório móvel de cena do crime completamente equipado e só estaria disponível através de um empregador ou patrono, não como equipamento normal de aventura. Itens que operam Escriba (250 pontos de energia) e Cartógrafo (100-300 pontos de energia) também são muito úteis. A menos que o personagem compre ou fabrique o item ele mesmo, ou tenha seu empregador como patrono, esses itens só podem ser usados para fins oficiais, não para aventuras pessoais.

Exemplo Clássico: Sean O'Lochlainn, o Mestre Feiticeiro de Randall Garrett.

Observações de Personalização:

Um mago investigador depende mais de um conjunto específico de mágicas do que de perícias mundanas. Provavelmente, ele forma equipe com um aliado ou parceiro com mais habilidades de combate que pode ajudar em suas investigações e protegê-lo de perigos físicos. Este exemplo tem poderes legais menores e, como mago, está sujeito apenas à justiça de sua própria guilda (assim como um monge geralmente está sujeito apenas ao seu abade). Em outros cenários, Status pode ser necessário para obter cooperação de suspeitos e autoridades nobres.

O PIRRALHO INTROMETIDO

65 pontos

Você é aquele adolescente metido a detetive, sempre em busca de problemas. Você resolve mistérios de escola e problemas ocasionais de adultos. Você é perspicaz, observador e precoce, mas pode não ter discernimento sobre as motivações complexas dos adultos e as consequências de suas aventuras.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 12 [40]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 12 [0]; Per 13 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,0 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Patrono (Pais, 15 ou menos) [30]; e 5 pontos escolhidos dentre Atraente [4]; Boa Forma [5]; Lamentável [5]; e Qualidade (Rosto Sincero) [1].

Desvantagens: Estigma Social (Menor de Idade) [-5]; Riqueza (Batalhador) [-15] e -10 pontos escolhidos dentre: Atrapalhado [-5]; Curiosidade [-5]; Desastrado [-5]; Disopia (Mitigador) [-10]; Excesso de Confiança [-5]; Honestidade [-10]; Teimosia [-5]; ou Temor [-2/nível].

Perícias Primárias: Arremesso (M) DX [2]-10; Criminologia/NT (M) IQ-1 [1]-11; Escalada ou Furtividade, ambas (M) DX+1 [4]-11; Lábia (M) IQ-1 [1]-11; Perícias de Passatempo (Banalidades) (F) IQ [1]-12.

Perícias Secundárias: Conhecimento do Terreno (Vizinhança) (F) IQ [1]-12; Ciclismo ou Natação, ambas (F) DX ou HT+1 [2]-11.

Perícias de Antecedentes: 3 pontos em qualquer Perícia de Passatempo, instrumento musical, canto, dança, esportes, jogos, ou pesca.

Equipamento: Um carro (ou uma bicicleta para os mais novos). Possivelmente uma câmera e binóculos.

Exemplos Clássicos: Nancy Drew, os Hardy Boys, Encyclopedia Brown, Os Três Investigadores de Alfred Hitchcock, a turma do *Scooby-Doo*, *Cadê Você?*

Observações de Personalização: Um "pestinha" raramente tem treinamento formal em investigação, mas pode ter lido muito sobre assuntos como impressões digitais e criptografia. Embora eles não possam ter menos de um ponto em uma perícia, o Mestre deve ter em mente que o entendimento de uma criança ou adolescente sobre um tópico baseado em livros é frequen-

temente muito diferente de um adulto com experiência prática. Frequentemente, crianças têm um conhecimento imenso de trivialidades que podem ser úteis na investigação do caso. Embora as "crianças" recebam uma penalidade de reação por sua juventude, elas também podem ser socialmente invisíveis, o que lhes permite ver e fazer coisas que não seriam possíveis para um adulto. Qualquer nível de Sorte é apropriado. Os níveis de Riqueza para menores são difíceis de determinar. Menores geralmente não têm controle sobre sua própria riqueza: equipamentos e custos de vida são fornecidos por seus pais, aqui marcados como patronos. A renda do modelo é considerada como "média"; a escola substitui o "trabalho" em termos de tempo livre do menor.

PSI PARTICULAR

125 pontos

Você é especialista em usar os poderes da mente para resolver crimes. Se o psiquismo é amplamente aceito em sua sociedade, você é um profissional respeitado capaz de usar seus poderes publicamente. Se o psiquismo é um segredo em sua sociedade, então você usa seus poderes para ajudá-lo a descobrir o culpado, mas deve usar métodos mundanos para provar seu caso.

Atributos: ST 10 [0]; DX 10 [0]; IQ 13 [60]; HT 10 [0].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vontade 13 [0]; Per 14 [5]; PF 10 [0]; Velocidade Básica 5,0 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Detectar (Uso psíquico atual e resíduo psíquico passado) (PES) [9]; Escudo Mental (Telepático) +3 [11]; Leitura da Mente (Telepático) [27]; Psicometria (PES) [18]; Sonda Mental (Telepático) [18]; Talento para Telepatia +2 [10].

Desvantagens: Código de Honra (Detetive Particular) [-10]; Senso do Dever (Clientes) [-10]; e um total de -25 pontos adicionais escolhidos dentre Briguento [-10], Excesso de Confiança [-5], Insone [-10 a -15], Intolerância [-5 a -10], Irritabilidade [-10], Segredo (Corrupto) [-5 a -20], Senso do Dever [-5 a -10], Teimosia [-5], Vício (Fumante Inveterado) [-5] ou qualquer desvantagem física apropriada.

Perícias Primárias: Criminologia/NT (M) IQ-1 [1]-12; Detecção de Mentiras (D) IQ-2 [1]-12; Diplomacia (D) IQ-1 [2]-12; Lábia (M) IQ [2]-13.

Perícias Secundárias: Briga (F) DX [1]-10 ou outra(s) perícia(s) de com-

bate/arma conforme apropriado; Manha (M) IQ [2]-13.

Perícias de Antecedentes: Um total de 3 pontos em Operação de Computadores/NT ou Conhecimento do Terreno, ambas (F); Administração, Oratória, ou Pesquisa, todas (M); ou Jurisprudência (D).

Equipamento: Nenhum equipamento necessário.

Exemplos Clássicos: Morris Klaw de Sax Rohmer; Lincoln Powell de Alfred Bestor.

Observações de Personalização: Se o psiquismo é um segredo, então o per-

sonagem pode ter um Segredo e/ou Antecedente Incomum apropriado. Uma Reputação por comportamento estranho também pode ser apropriada. Se o psiquismo é conhecido e comum, o detetive pode ter um Voto ou outra restrição legal sobre quando pode usar seus poderes para invadir a privacidade dos outros.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, E PERÍCIAS

Algumas das vantagens, desvantagens e perícias básicas são especialmente importantes — ou têm um significado especial — em uma aventura de mistério.

VANTAGENS

Abençoado

veja pág. MB35

Aqueles que são Abençoados (ou que têm Investidura de Poder, se o cenário apresentar magia divina ativa) podem desfrutar de Abascanto (Resistência à Magia) limitada a mágicas de informação operadas por servos de uma divindade que se opõe a eles como parte ou além da vantagem básica. Eles podem até ser imunes a tal intromissão, exceto em um sucesso decisivo do operador. Este benefício pode ser dependente de um Dever para com o deus que o concede, ou exigir a adesão ao Código de Honra, Doutrinas Religiosas, Votos, etc. Um fracasso em observar esses requisitos provavelmente resultará na perda da vantagem, talvez permanentemente! 10 pontos ou mais.

Aliados

veja pág. MB35

Muitos investigadores têm aliados e ajudantes que os auxiliam lealmente em suas investigações. Os aliados podem incluir parceiros, secretários, investigadores subordinados e outros PdMs com um custo de pontos menor do que os PdJs que os auxiliam muito além da mera relação de trabalho. Aliados PdMs são frequentemente encontrados em aventuras de um jogador. Em aventuras multijogador, os PdJs normalmente complementam as perícias uns dos outros.

Contatos

veja pág. MB48

Um investigador pode e deve ter uma ampla gama de contatos e infor-

mantes. Investigadores particulares costumam ter pelo menos um contato em um grande departamento de polícia, que pode fornecer ao personagem informações e uma referência quando ele precisar trabalhar com outros policiais.

Favor

veja pág. MB60

Os investigadores podem acumular muitos favores guardando um segredo na hora certa ou salvando a vida ou a reputação de alguém. Favores são uma boa maneira de um Mestre recompensar os PdJs por um trabalho especialmente bem-feito.

Herdeiro

veja pág. MB33

Um herdeiro é o principal suspeito quando o chefe da família morre.

de 1 ponto por nível. Esta hierarquia honorária é para uso em situações sociais, mas pode dar direito ao titular a favores menores de oficiais da ativa.

Indomável

veja pág. MB65

Detetives durões geralmente possuem uma vontade indomável, mas essa vantagem deve ser usada com cautela em um cenário de GURPS Mistérios porque efetivamente torna o personagem imune à maioria das influências sociais.

Poderes Legais

veja pág. MB78

A maioria dos investigadores que não são policiais não tem poderes legais. Um investigador que é um policial tem poderes legais dentro de uma jurisdição definida. Os policiais estaduais e

“Há algo nos testamentos que faz vir à tona a pior faceta da natureza humana. Pessoas que em circunstâncias normais são perfeitamente às direitas e cordiais tornam-se tão retorcidas como saca-rolhas e espumam pela boca sempre que ouvem as palavras ‘deixo em testamento.’”

– Lorde Peter Wimsey,
Veneno Fatal

Hierarquia Policial

veja págs. MB29–30

Um típico detetive de polícia ou agente federal terá Hierarquia 2. Oficiais que se aposentaram e se tornaram investigadores particulares podem ter uma Hierarquia Honorária a um custo

locais americanos, por exemplo, não fazem fiscalizar leis federais e só podem efetuar prisões em seu próprio estado (polícia estadual) ou município (polícia municipal). A polícia em muitos países tem jurisdição nacional, mas espera-se que apenas faça cumprir a lei em sua área de origem.

Reivindicar Hospitalidade

veja pág. MB82

Essa vantagem pode refletir a participação em um sindicato, guilda ou organização social que ajudará seus membros de tempos em tempos. No século 19 e início do século 20, várias organizações como Elks, Odd Fellows, Maçonaria e sindicatos tinham filiais em todo o país que ajudavam membros que viajavam ou se mudavam com moradia temporária, empréstimos e, às vezes, pequenos empregos. Se a organização fornece benefícios significativos de forma confiável, ela é um Patrono.

Reputação

veja págs. MB26–28

Detetives experientes ganham reputação, positiva ou negativa, dentro de suas localidades. A reputação de um detetive particular pode ser extremamente importante para obter a cooperação de policiais, burocratas e do público em geral. A reputação também é importante para encontrar clientes privados. Se um investigador trabalha para uma agência, esse grupo pode ter uma reputação própria separada da reputação individual de seus membros.

Reputação (Agente Pinkerton)

veja págs. MB26–28

Do final do século 19 até meados do século 20, ser membro da Agência Pinkerton significava um detetive altamente qualificado com conexões poderosas e uma dedicação implacável ao seu cliente. A Agência Pinkerton, atualmente fundida com uma empresa de segurança internacional, ainda mantém uma reputação acima do normal em relação a outras empresas americanas.

No final do século 19 e início do século 20, um reconhecido agente de Pinkerton receberá um modificador de +1 a +3 de grandes empresários e gerentes, da maioria das agências da lei, e de muitos políticos. Ele receberá um modificador de -1 a -3 de membros do Partido Socialista e membros do sindicato. Em meio a problemas trabalhistas, um agente Pinkerton do século 19 ou início do século 20 colocava em risco a vida de membros do sindicato.

Na era moderna, ser um agente Pinkerton vale um modificador de reação de +1 de agentes da lei. 2 pontos.

Riqueza

veja págs. MB25–26

Muitos investigadores têm alguma forma de renda própria, o que lhes permite uma existência confortável com tempo de lazer suficiente para prosseguir com as investigações que acharem adequadas. Os detetives durões, por outro lado, muitas vezes lutam com seus salários e frequentemente parecem à beira da falência quando um cliente interessante entra pela porta. Detetives de polícia e agentes federais raramente têm Riqueza além de Confortável.

Sentidos Aguçados

veja pág. MB88

A capacidade de perceber pistas é fundamental para um investigador. Sentidos aguçados e percepção (pág. MB16) aumentam a capacidade do investigador de detectar evidências físicas. Para interpretar essas pistas, você pode precisar de outras perícias como Perícia Forense.

Status

veja págs. MB28–29

Investigadores com alto status podem ter dificuldade em interrogar testemunhas e suspeitos de baixo status e vice-versa. Crime e investigação criminal podem ser considerados abaixo da posição e dignidade do personagem. Nesse caso, o Mestre pode recomendar uma desvantagem apropriada, como Senso do Dever ou um Inimigo (na forma de uma matriarca ou patriarca da família desaprovando), que obriga o personagem a realizar algumas de suas investigações disfarçado. O personagem também pode desenvolver uma reputação de comportamento estranho entre seus pares.

Talento

veja págs. MB90–91

Investigadores habilidosos podem ter talento para perícias científicas ou de influência apropriadas. Alguns exemplos estão abaixo.

Conversador: Detecção de Mentiras, Diplomacia, Lábia, Psicologia, Trato Social. Bônus de Reação: clientes e outros investigadores. 5 pontos/nível.

Jovem Prodígio: Química, Criminologia, Diagnose, Perícia Forense, Psicologia, Pesquisa. Bônus de Reação: empregadores de laboratórios criminais e detetives. 5 pontos/nível.

Valentão: Entrada Forçada, Intimidação, Lábia, Manha, Perseguição. Bônus de Reação: a maioria dos policiais e detetives, seguranças, gângsteres, e arruaceiros. 5 pontos/nível.

DESVANTAGENS

Policiais modernos e investigadores de grandes agências privadas passam por uma série de verificações de antecedentes, exames físicos e testes psicológicos. As agências policiais e as principais empresas de detetives particulares frequentemente realizam testes de drogas antes de contratar um investigador e testam aleatoriamente seus funcionários ao longo de suas carreiras. Detetives particulares que trabalham por conta própria, ou para pequenas empresas, não são tão cuidadosamente selecionados; de fato, o Reino Unido não tem regras de licenciamento para investigadores particulares.

Se um investigador tem uma desvantagem que pode ser usada para chantageá-lo, suborná-lo ou intimidá-lo, ele está assumindo um risco que pode explodir sobre ele se enfrentar um vilão esperto e cheio de recursos.

Alcoolismo

veja pág. MB122

O trabalho investigativo é estressante. Como os policiais, os detetives particulares podem beber muito para esquecer as horríveis cenas de crimes, a solidão e os casos que deram errado. Os investigadores também podem passar muito tempo no bar com seus contatos e amigos. Essa desvantagem é perigosa para a carreira do investigador. A Compulsão (Pé de Cana) é apropriada para aqueles que bebem mais do que é saudável, mas ainda não se tornaram alcoólatras, e é quase obrigatória para um clássico detetive durão.

Código de Honra (Cavaleiros Detetives Particulares)

veja págs. MB126–127

Persiga a verdade e a justiça. Respeite a lei e trabalhe com ela sempre que possível. Trate as pessoas honradas com respeito. Mantenha sua palavra. Ajude os necessitados gratuitamente sempre que possível. Se um adversário basicamente decente deseja proteger a reputação de sua família cometendo suicídio ou se morrerá muito em breve de causas naturais, deixe-o fazê-lo sem embaraço público. (Isso geralmente é uma desvantagem de -5 pontos, pois, às vezes, envolve uma conduta um tanto ilegal.)

Código de Honra (Detetives Particulares)

veja págs. MB126–127

Não ceda, não se intimide. Descubra a verdade, não importa quem queira impedi-lo ou por quê. Faça o que é certo, não o que é legal. Trate as pessoas honradas com respeito. Vingue qualquer ataque a você ou àqueles que está protegendo. Cumpra sua palavra. Mantenha apenas clientes que você tenha conquistado. Assegure-se de que os moralmente culpados (nem sempre os legalmente culpados) sejam punidos. (Este é geralmente uma desvantagem de -10 pontos, pois pode envolver condutas ilegais e lutas ocasionais para provar que não se intimida.)

Uma característica distintiva do detetive durão é um código de honra pessoal que o diferencia dos demais. A maioria dos investigadores durões também tem um Senso do Dever (Cliente). O Código de Honra e o Senso do Dever podem entrar em conflito se o cliente mentir para o investigador.

Código de Honra (Policiais)

veja págs. MB126–127,
C55–56

Sirva o seu país e a sua comunidade. Use o uniforme com orgulho. Defenda a honra do seu departamento e do seu país. Proteja e ajude os seus colegas policiais. Não envergonhe o seu departamento ou seus companheiros.

O Código de Honra (Policiais) significa que você pode ser obrigado a entrar em situações injustas ou até perigosas por aqueles que sabem que você protegerá de forma altruísta o departamento ou seus colegas, e que você restringirá suas ações em público para evitar manchar a imagem do distintivo. Isso vale -5 pontos. (Veja também *Intolerância*, a seguir, e *Reputação*, pág. 110.)

Um departamento é uma equipe; qualquer coisa que ameace a equipe ameaça cada policial individualmente. Um oficial que viola o código é deixado de lado e expulso. Outros oficiais respondem lentamente aos seus chamados de reforço, ou não respondem de forma alguma. Às vezes, eles até sabotam ou vandalizam o armário, viatura ou equipamento dele.

Dever (Ética Jurídica)

veja pág. MB133

Os advogados são obrigados a cumprir um código de ética jurídica. Os de-

talhes do código variam de acordo com o país e, nos Estados Unidos, de estado para estado. Se um advogado violar o código, ele pode ser multado, suspenso e até mesmo ter sua licença cassada (proibido de exercer a advocacia, mesmo como um assistente jurídico sob supervisão de outro advogado) por um conselho disciplinar.

Os deveres éticos dos promotores e advogados de defesa criminal diferem. Um promotor é obrigado a “fazer justiça”. Um advogado de defesa, como todos os advogados, deve representar zelosamente seu cliente dentro dos limites da lei. Uma vez que ele compareça em tribunal com um cliente, ele não pode abandonar o caso sem permissão do juiz. Os advogados são oficiais do tribunal. Nenhum advogado tem permissão para apresentar provas falsas, deixar de chamar a atenção do tribunal para leis e decisões desfavoráveis, ou permitir que um cliente minta sob juramento. (Se o cliente mentir para o tribunal, e o advogado souber disso, a ética exige que ele peça para retirar a declaração o mais rápido possível, mas não exige que ele diga mais do que “um sério conflito de interesses” surgiu e o advogado não pode continuar representação.) Os advogados podem ser expulsos da ordem se forem condenados por um crime grave ou se utilizarem indevidamente o dinheiro de um cliente.

Quando o dever surgir, o advogado deve agir imediatamente em nome de um cliente. (Advogados representam múltiplos clientes ao mesmo tempo, o que pode causar obrigações conflituosas.) Exemplos desse dever incluem clientes presos que ligam no meio da noite, manobras legais repentinas de advogados adversários que exigem uma resposta imediata ou trabalho adicional ou complicações sociais causadas por investigações sensíveis ou casos de alto perfil. Quanto maior o nível de dever, mais interrupções ocorrem. O dever de um advogado raramente é uma ameaça à vida, mas horas extras frequentes e emergências repentinas têm um impacto nas relações familiares e de amizade.

Os deveres de um advogado podem entrar em conflito com o requisito típico do gênero de *Mistérios* de que o assassino seja punido por seus atos. Em vários contos, Rumpole consegue absolver seu cliente e depois descobre que o cliente era culpado ou sabia quem cometeu o crime. Seu Código de Honra e suas visões pessoais sobre acusações não lhe permitem expor publicamente a parte culpada.

Como descrito, isso é uma peculiaridade de -1 ponto. Geralmente não interferirá nas ações do personagem

ou o forçará a situações injustas ou perigosas. Os Mestres podem aumentar o nível se justificado pelo cenário da campanha. Esse dever pode refletir um conflito entre o dever ético do advogado e a moral pessoal. Ele pode ser complementado por um Código de Honra ou Voto que o obriga a padrões pessoais mais elevados do que os impostos pela lei.

Dívidas

veja pág. MB26

Muitos suspeitos e criminosos em um cenário de *GURPS Mistérios* são pessoas aparentemente prósperas que são levadas a cometer crimes por chantagem, dívidas, obrigações familiares, problemas de jogo, vício em drogas, investimentos imprudentes ou outras dificuldades. Descobrir os problemas de dívida de um suspeito pode exigir pesquisa em registros bancários e de crédito, e/ou perícias contábeis.

Estigma Social

veja pág. MB138

O trabalho policial e a investigação privada são dominados por homens heterossexuais do grupo étnico dominante. Investigadores mulheres, pertencentes a minorias raciais ou religiosas, ou abertamente homossexuais, enfrentam discriminação rotineira. Isso pode ser refletido por uma Reputação negativa baseada em estereótipos ou por um Estigma Social de -5 a -10 pontos.

Em décadas anteriores, a discriminação era muito mais óbvia e vale de -10 a -15 pontos, dependendo de quão seriamente afeta a capacidade do investigador de obter cooperação de testemunhas e autoridades.

Inimigos

veja pág. MB146

Os investigadores podem adquirir uma variedade de inimigos em seu trabalho. Os inimigos podem incluir não apenas criminosos enviados para a prisão pelo investigador, mas também investigadores rivais ou policiais que eles envergonharam ou superaram.

Intolerância (Não Policiais)

veja pág. MB147

Policiais que consideram todos que não são policiais como inferiores aos colegas policiais e farão o que for preciso para proteger os colegas policiais de cidadãos e autoridades intrometidos, têm a desvantagem Intolerância (Não Policiais). Isso vale -5 pontos.

Reputação

veja págs. MB26–28

Ser um detetive particular pode, por si só, gerar uma reputação negativa. Testemunhas frequentemente reagem mal a um “detetive particular” bisbilhotando em seus assuntos. Alguns acharão que o assunto deve ser deixado para a polícia. Outros podem ter medo de que o detetive descubra um de seus segredos.

Policiais que não possuem as vantagens Código de Honra (Policiais) e Intolerância (Não Policial) podem ter Reputação -2 (“Não trabalha em equipe”; Apenas para policiais), valendo -5 pontos. Outros policiais vão presumir que, como a lealdade do solitário não é nem para os cidadãos a quem ele jurou proteger nem para seus colegas policiais, ela deve estar em outro lugar — provavelmente com criminosos, ele mesmo ou a Corregedoria.

Segredo

veja pág. MB155

Detetives particulares às vezes têm seus próprios segredos — ser corrupto, ter parentes próximos que são membros do crime organizado, sofrer de dependência de drogas, problemas de jogo, alcoolismo — são todos segredos que tornarão o investigador vulnerável a ameaças e chantagens se descobertos. Os investigadores também podem adquirir uma série de segredos ao longo de suas carreiras envolvendo clientes que eles quebraram a lei para proteger.

Se um investigador é um policial ou detetive licenciado, então ele passou por uma verificação de antecedentes que descobriria um registro criminal e alguns segredos de seu passado. No entanto, até meados do século XX, algumas agências de detetives contratavam ex-criminosos como consultores e, ocasionalmente, como agentes, com a teoria de que apenas um criminoso poderia pegar outro criminoso.

Senso do Dever (Cliente)

veja pág. MB156

Detetives durões se esforçam ao máximo para proteger seus clientes, muitas vezes quebrando ou dobrando a lei no processo. Os detetives podem deixar de relatar crimes se um cliente estiver envolvido. Eles podem esconder evidências, testemunhas ou clientes da polícia ou de outras autoridades. Um detetive pode arriscar suspeitas da polícia, até mesmo prisão, para proteger os segredos e interesses

de um cliente. Um investigador pode mentir para a polícia ou contar-lhes uma parte limitada da verdade, a fim de proteger seu cliente de acusações ou de publicidade negativa. Isso é ilegal, portanto, a desvantagem vale -5 pontos ou mais.

O interesse de um investigador no bem-estar de um cliente vai além da tarefa em questão. Um investigador pode persistir em um caso mesmo depois de ser demitido, especialmente se achar que o cliente foi chantageado ou intimidado a tomar tais medidas. Um investigador pode buscar o bem-estar de um cliente mesmo contra os desejos expressos do próprio cliente.

A maioria dos detetives durões também possui um Código de Honra (Detetive Particular). O Código de Honra e o Sentido do Dever podem entrar em conflito se o investigador descobrir que o cliente mentiu para ele sobre algo significativo ou está usando o investigador para fins injustos. Muitos investigadores tentarão encontrar uma solução criativa que satisfaça ambos, mesmo que isso envolva chantagear o cliente para o próprio bem dele.

PERÍCIAS

Armas de Fogo/NT

veja pág. MB178

A maioria dos investigadores tem um conhecimento básico sobre armas de fogo comuns, mas não são proficientes com elas. Muitos detetives ficcionais não carregam uma arma de fogo.

Armas de Fogo (Taser) é usada para armas taser, que permitem ao investigador subjugar um suspeito sem matá-lo. (Tasers são ilegais em alguns estados americanos.)

Bloqueio Mental

veja pág. MB184

Uma perícia provavelmente ensina a detetives de polícia, agentes federais e de grandes agências de investigação/segurança em qualquer cenário em que poderes psíquicos ou mágicos sejam habilidades conhecidas. Um bloqueio mental que simula os pensamentos superficiais normais de uma pessoa inocente representa uma penalidade de -4 o teste, mas se bem-sucedido, o bloqueio mental não parecerá um. Se mais detalhes forem necessários, veja a manobra Bloqueio Mental Camuflado na pág. CV25.

A critério do Mestre, essa perícia poderia ser usada contra uma sonda mental tecnológica.

Briga

veja pág. MB185

Muitos investigadores se envolvem em brigas com suspeitos, testemunhas e bandidos. Para aqueles que desejam regras mais detalhadas, *GURPS Artes Marciais* da 3ª edição oferece estilos Corpo-a-Corpo Policial (pág. MA97) e Brigas de Rua (pág. MA102).

Briga também inclui a capacidade de usar um cassete, um instrumento tradicional de detetives durões. Cassetes são extremamente úteis para investigadores que precisam incapacitar um oponente, ou até mesmo um cliente, sem causar lesões permanentes. Cassetes também são comumente usados por bandidos contra investigadores para capturá-los ou desabilitá-los sem causar danos permanentes. (A posse de um cassete é um crime em muitos estados americanos; geralmente não há permissão disponível.)

Conhecimento do Terreno

veja pág. MB190

Embora nem sempre esteja incluído nos modelos, um detetive particular que trabalha em áreas específicas deve desenvolver um bom conhecimento delas. O Conhecimento do Terreno é útil para conhecer os poderosos e problemáticos locais, encontrar atalhos e não se perder durante vigilância e perseguições, e saber onde encontrar uma lavanderia a seco ou um banheiro às 2 da manhã. O Conhecimento de Terreno também inclui conhecer os limites das áreas de “alta criminalidade” da cidade e pode incluir algumas ideias muito básicas de como evitar violência aleatória nesses locais. (Para um conhecimento mais detalhado, compre *Manha*).

Criminologia/NT

veja pág. MB193

Criminologia é a habilidade de interpretar cenas de crime e evidências forenses para prever o comportamento dos criminosos envolvidos. Muitos investigadores aprendem sua habilidade de criminologia no campo, a partir de anos de observação e prática. Alguns complementam sua habilidade com estudos acadêmicos.

Detecção de Mentiras

veja pág. MB195

A perícia para identificar se as pessoas estão mentindo em situações casuais ou sociais por meio de suas dicas vocais. Detecção de Mentiras é afetada por ruídos, perda auditiva e linhas tele-

fônicas ruins. Se você está falando pessoalmente com o alvo, não há modificador. Se você está falando por telefone, as ondas sonoras da voz da pessoa do outro lado são aplanadas; faça o teste com uma penalidade de -3.

Pistas físicas são cobertas pela perícia Linguagem Corporal (pág. MB207). Comunicações escritas são cobertas pela perícia Análise da Informação (pág. MB175).

Hacking de Computador/NT

veja pág. MB202

Alguns investigadores vão além de enganar funcionários para obter informações; eles hackeiam diretamente o computador de um suspeito ou um banco de dados governamentais. A maioria dos detetives ficcionais não é hacker; esse tipo de pesquisa acontece nos bastidores. Alguns detetives reais hackeiam, muitas vezes para obter informações do computador de um suspeito de acordo com um mandado.

Para hacking ficcional, existem regras às pressas em *Covert Ops* (veja pág. CV37). O hacking pode ser usado para ler o computador pessoal, laptop ou PDA de um suspeito se o investigador conseguir acesso a ele.

Interrogatório

veja pág. MB204

Interrogatório é usado para coagir informações de um suspeito ou testemunha relutante. Investigadores que não são policiais terão dificuldade em usar legalmente essa perícia, pois não podem obrigar um suspeito a permanecer presente sem correr o risco de acusações de sequestro.

Jurisprudência

veja pág. MB205

A maioria dos investigadores tem uma compreensão básica do direito penal e civil, já que se aplica ao seu trabalho. Policiais estarão familiarizados com o direito penal, processo penal e leis trânsito aprendidos na academia. Detetives particulares costumam estar familiarizados com os elementos básicos do direito extrapatrimonial, divórcio e custódia de crianças, busca e apreensão e cobrança de dívidas, entre outras especialidades que se aplicam ao seu trabalho.

Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT

veja pág. MB192

Operação de Aparelhos Eletrônicos especializado em Comunicações (para

escutas telefônicas), Médicos (para testes de polígrafo), Sistemas de Segurança e Sensores (para dispositivos de escuta) são perícias comuns para detetives do mundo real que prestam serviços de segurança para empresas. Detetives da ficção no gênero de mistério raramente precisam ou têm essas perícias. (Para obter mais informações sobre o uso de dispositivos de vigilância, consulte *GURPS Espionagem* e *GURPS Covert Ops*.)

Operação de Aparelhos Eletrônicos (Mídia) é usada, juntamente com computadores (TL7+ tardio) para esclarecer dados de baixa qualidade, reduzindo pela metade as penalidades de qualidade de gravação ruim em um teste de Criminologia ou Análise da Informação. Geralmente, as imagens de câmera de vídeo têm baixa qualidade (-2 de penalidade) e, frequentemente, são cópias do original (-1 para cada etapa de cópia das imagens usadas em relação ao original). (Veja págs. CV44, 49–50.) Essa especialização também é usada para detectar imagens falsificadas ou manipuladas.

Operação de Computadores/NT

veja pág. MB214

A maioria dos detetives da ficção não possui perícias em computação. Mesmo entre policiais e detetives particulares do mundo real, as habilidades em computação variam amplamente. Especialistas em crimes na Internet, pornografia infantil, entre outros, podem ter um grande domínio no uso de computadores.

Oratória

veja pág. MB215

A habilidade de falar bem de improviso é muito importante para os investigadores. Pode ser usada para acalmar vítimas e espectadores, fazer amizade com fontes em potencial e depor de forma persuasiva no tribunal.

Perícia Forense/NT

veja pág. MB216

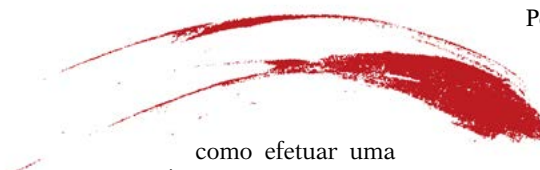
A Perícia Forense é o equivalente laboratorial da criminologia. É a perícia de encontrar, preservar e comparar impressões digitais; analisar respingos de sangue, trajetórias de balas e produtos químicos; e combinar armas de fogo com balas e estojos de balas disparadas. Muitos investigadores têm um entendimento prático da ciência forense básica, suficiente para preservar uma cena de crime e entender o relatório de um especialista. Alguns investigadores são também especialistas em perícia forense ou em uma de suas muitas especializações.

Perícia Profissional (Agente da Lei)

veja pág. MB216

Essa perícia inclui procedimentos e treinamentos policiais. Ela é possuída por policiais atuais e antigos. Um policial a utiliza para decidir quando emitir uma multa de trânsito; usar protocolo e códigos de rádio corretamente; saber como cumprir um mandado,





como efetuar uma prisão e como proteger a cena de um crime; para controle de multidões; para ordenar o trânsito; para lembrar e seguir regulamentos e procedimentos departamentais; para compreender quando usar a força e o quanto usá-la; e assim por diante. A perícia deve ser usada em situações que são claramente parte do trabalho de um policial e não estão cobertas por outras perícias mais especializadas como Criminologia, Interrogatório, etc. Ela também abrange o uso rotineiro de perícias comuns, como Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações) para usar um rádio corretamente.

Essa perícia requer especialização por departamento ou agência. Uma especialização serve como predefinido para outras agências com penalidades de -1 a -5 ou mais dependendo das diferenças entre as agências.

Perícia Profissional (Bombeiro)

veja pág. MB216

A perícia profissional de combate a incêndios. Ela é possuída principalmente por bombeiros atuais e antigos. Um bombeiro a utiliza para saber como conectar e usar equipamentos de combate a incêndios; quando e como entrar em um prédio em chamas; como usar protocolo e códigos de rádio corretamente; como julgar o ponto de origem de um incêndio e se ele foi propositalmente causado; e assim por diante. A perícia deve ser usada em situações que são claramente parte do trabalho de um bombeiro e não estão cobertas por outras perícias mais especializadas como Arquitetura, Química, Escalada, etc. Ela também abrange o uso rotineiro de perícias comuns, como Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações) para usar um rádio corretamente.

Essa perícia requer especialização por departamento ou agência. Uma especialização serve como predefinido para outras agências com penalidades de -1 a -5 ou mais dependendo das diferenças entre as agências.

Perseguição

veja pág. MB217

Perseguição funciona melhor usando uma equipe de agentes em vez de um único investigador. O Mestre pode optar por fazer apenas um teste de

Perseguição para o membro da equipe com o pior NH ou modificador. Uma vez que o alvo esteja ciente de uma perseguição, ele pode fazer um teste para detectar outros agentes em sua visão.

Projektor de Líquidos/NT veja pág. MB220

Essa perícia é usada para armas de pulverização defensivas como spray de pimenta e gás lacrimogêneo. (Para uma discussão mais aprofundada e exemplos de sprays policiais comuns, consulte as páginas 114 e C69. Se nenhuma estatística for fornecida para um determinado aerossol, considere Prec 1, 1/2D -, Máx. 1.)

Sprays defensivos são incomuns para detetives particulares, mas podem ser usados da mesma forma que casquetes e tasers, como uma forma de incapacitar suspeitos sem matá-los.

Psicologia

veja pág. MB220

Psicologia é o estudo formal do comportamento. Muitos investigadores têm um conhecimento prático de psicologia, mesmo que não tenham treinamento formal. Muitas vezes, isso é representado pela Criminologia, que inclui um entendimento prático dos tipos de psicologia anormal que resultam em comportamento criminoso. A Criminologia também abrange um entendimento da percepção e memória no que se refere às testemunhas. Em certas situações, o Mestre pode permitir que um teste de Criminologia substitua um teste de Psicologia e vice-versa, para prever o comportamento criminoso, descrever como uma cena de crime pode refletir a personalidade de um suspeito ou decidir a melhor abordagem para questionar um suspeito ou testemunha.

A Psicologia é necessária para diagnosticar ou tratar um suspeito ou testemunha, para determinar se um suspeito está fingindo uma doença mental, para fazer quaisquer determinações significativas sobre o comportamento não criminoso, para prescrever e diagnosticar os efeitos de drogas psicotrópicas e para testemunhar em tribunal como um especialista em psicologia criminal. A psicologia também é importante para determinar se a memória de uma testemunha foi contaminada por sugestão ou informações adquiridas posteriormente, e para determinar se uma confissão foi obtida coercitivamente ou é genuína.

NOVA VANTAGEM

Espírito Conselheiro

10 pontos

Disponível principalmente em cenários paranormais e de fantasia. Você tem um "amigo espiritual" que compartilha sua sabedoria com você. Pode ser um fantasma, uma manifestação de uma encarnação anterior, um anjo da guarda ou qualquer outra forma de espírito menor. O Espírito Conselheiro é um PdM (consulte *GURPS Spirits* para obter orientações). Um Espírito Conselheiro não luta em seu nome; ele simplesmente fornece informações e conselhos.

Esta vantagem custa 10 pontos, modificados pelos modificadores de *Frequência de Participação* na pág. MB36.

NOVA TÉCNICA

Veja págs. MB229–232 para uma descrição de como adquirir e usar técnicas.

Algemar

Média

Predefinido: DX-2, Judo-1 ou Luta Greco-Romana-2.

Um investigador com a técnica Algemar sabe como algemar rapidamente um suspeito que resiste. Esta técnica é uma versão limitada de Restringir (veja pág. MA82).

A técnica Algemar só pode ser tentada em Combate Corporal. Depois de um Aparar ou Agarrar bem-sucedido, o atacante deve vencer uma Disputa Rápida (Algemar vs. DX) para algemar o membro alvo. O processo é repetido para cada braço ou perna, ou um lado da algema pode ser preso a um objeto sólido como um poste ou barra. O atacante algema automaticamente um alvo imobilizado (consulte a pág. MB370) em 2d segundos, ou 2 segundos com um teste bem-sucedido de Algemar (1 segundo em um sucesso decisivo). As algemas devem ser preparadas, a menos que o investigador também tenha a perícia Sacar Rápido (Algemas). Um membro colocado em uma tranca é algemado automaticamente, mas use Algemar para algemar os outros membros. Consulte a pág. C68 por quebrar ou escapar de algemas.

Detetives da polícia e agentes federais carregam algemas. Alguns investigadores particulares carregam algemas ou algemas plásticas descartáveis (veja pág. C67) para uso como restrições temporárias.

EQUIPAMENTO

Um investigador precisa de muito pouco equipamento. Um lápis comum e um bloco de papel, gravador, lanterna e uma câmera de preço moderado serão suficientes para a maioria das investigações privadas. Celulares e pagers podem ser úteis para se manter em contato com clientes e fontes.

Detetives policiais e outros que processam cenas de crime podem carregar uma grande quantidade de equipamentos especializados de coleta de evidências de seus departamentos. Esse equipamento é descrito com mais detalhes em **GURPS Polícia**, pág. C71. Alguns itens úteis e comuns também estão incluídos aqui.

ALGEMAS

Detetives particulares raramente carregam algemas; detetives policiais carregam pelo menos um par. Todas as algemas usam a mesma chave. Para uma discussão mais longa sobre algemas, consulte **GURPS Polícia**, págs. 67–68. Detetives durões às vezes são algemados por bandidos ou seus capangas.

Chave de Algemas: \$3, peso desprezível. Ocultamento +6, +1 se for usado detector de raio-x ou de metal. Chaves de algemas podem ser compradas em qualquer loja de suprimentos policiais ou por telefone. Se um policial encontrar um “civil” em posse de uma chave de algemas, ele suspeitará que o dono está tramando algo.



Algebra de Níquel Smith & Wesson Modelo 10: Algebra modelo padrão da polícia. RD 5, PV 14. \$40. Ocultamento +2. Pode ser cortada apenas com uma serra ou alicates. -5 para a perícia Fuga.

Alguém com as mãos algemadas atrás das costas fica com uma penalidade de -1 à DX e não pode usar nenhuma perícia que exija uso livre dos braços. Ele fica com uma penalidade de -4 à DX

para tarefas que exijam o uso das mãos e deve trabalhar às cegas ao tentar manipular um objeto atrás das costas. A maioria das tarefas que exigem o uso dos braços são impossíveis enquanto algemado.

Qualquer pessoa que faça um teste bem-sucedido de Acrobacia ou Fuga pode levantar as pernas e passar os braços para a frente. Alguém que tem as mãos algemadas na frente do corpo sofre uma penalidade de apenas -1 à DX e apenas -1 nas perícias que exigem destreza manual. Perícias e manobras que exigem o uso livre dos braços (como a maioria dos golpes com as mãos) ainda são impossíveis, mas perícias de armas de duas mãos como Armas de Fogo (Pistola) e Espada de Duas Mãos funcionam normalmente enquanto a pessoa está algemada. Atribua uma penalidade de -1 a -4 em outras perícias de armas. (É por isso que os policiais são treinados para não algemar uma pessoa na frente.)

Um prisioneiro pode conseguir se soltar das algemas. Primeiro, ele deve fazer um teste de Vontade, com bônus de +4 se ele tiver Hipoalgia, ou estiver sob efeito de drogas que entorpecem a dor (como heroína, morfina ou PCP), ou penalidade de -4 se ele tiver Hiperalgia, e com -1 para cada ponto de dano que ele estiver disposto a aceitar durante a tentativa de escapar, até um máximo de seus PV atuais. Em um fracasso, o prisioneiro aborta sua tentativa de fuga devido à dor nos pulsos. Em caso de sucesso, faça uma disputa entre sua ST e os PV da algebra para se soltar. Adicione +1 à ST efetiva por ponto de dano que ele estava disposto a receber durante o teste de Vontade. Faça o teste com penalidade de -4 para Vontade e ST se um braço já estiver incapacitado.

Em um sucesso decisivo, o prisioneiro se solta e não sofre dano (as algemas tinham um ponto fraco). Em um sucesso normal, ele se solta, mas sofre 1 ponto de dano em cada braço, mais qualquer dano adicional que ele estava disposto a receber dividido igualmente entre seus braços. Em um fracasso, a vítima sofre 1d-2 de dano (mais qualquer dano adicional), mínimo de 1 ponto por braço, e não se solta. Em uma falha crítica, a vítima sofre dano máximo por braço — ambos os braços ficam incapacitados até que o dano seja curado. Tentativas repetidas são permitidas até que ambos os braços fiquem incapacitados.

ARMADURA CORPORAL

A armadura corporal moderna foi lançada no mercado em 1971. A versão de 1974 era um colete militar verde-oliva com placas cerâmicas de uma polegada de espessura; era pesado, volumoso e desconfortável. Até o final da década de 1980, a armadura havia se tornado leve, flexível e confortável. Muitos departamentos exigem que os policiais usem coletes em serviço. Detetives policiais e agentes federais recebem coletes à prova de balas, mas geralmente não os usam rotineiramente. Detetives particulares podem adquirir coletes à prova de balas, mas são muito incomuns.

Colete à prova de balas e coletes táticos cobrem o tronco frontal e traseiro. Coletes podem ser adquiridos com painéis para a virilha também. Um colete à prova de balas adequadamente ajustado pode ter uma lacuna de 0,5 a 2,5 cm nas laterais entre os painéis frontal e traseiro. É possível, mas muito improvável, que um tiro passe por essa lacuna. (Nota: se o usuário ganhar ou perder mais de 5% de seu peso após o ajuste, o colete à prova de balas pode não servir adequadamente, tornando-o desconfortável ou causando lacunas perigosamente grandes.) (Consulte págs. MB282–286 para mais discussões sobre armaduras corporais.)

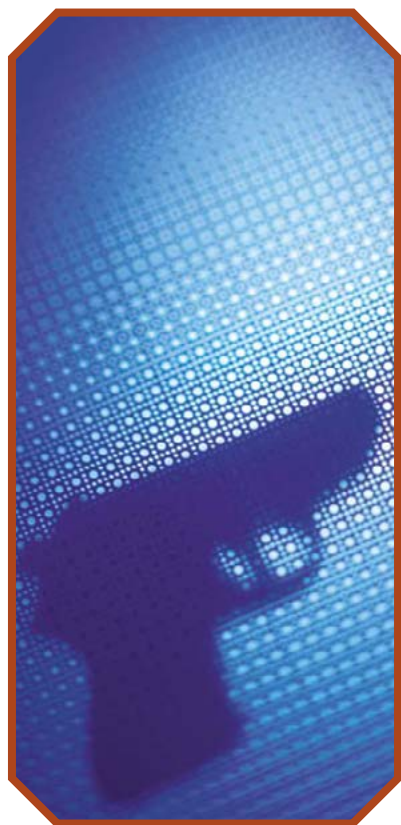
Colete Balístico tipo IIA: o colete à prova de balas mais comumente adquirido para policiais e agentes da lei e o colete mais provável de ser usado por um detetive sob roupas cotidianas. Peso de 0,75 a 1,125 kg; custo de \$240 a \$975 (dependendo do fabricante e estilo). As versões mais caras desse colete são projetadas para serem escondidas sob uma camisa e jaqueta (Ocultamento -1). Peso de 2,5 kg; custo de \$1.100 a \$1.300. Para outros níveis de coletes à prova de balas, consulte a página C61.

ARMAS DE FOGO

Os departamentos de polícia e agências federais preferem fornecer ou permitir a compra de armas de fabricantes importantes, em calibres .38 Special, .357 Magnum, 9×19mm Parabellum, .40 S&W ou .45 ACP. Detetives particulares que são policiais aposentados ou antigos provavelmente carregarão o mesmo tipo de arma que lhes foi fornecida.

Até meados dos anos 80, a maioria dos departamentos de polícia fornecia revólveres calibre .38 Special de 6 tiros com munição padrão. Na década de 1980, pistolas semiautomáticas mais poderosas com munição de ponta oca se tornaram mais comuns. Ainda existem departamentos que fornecem ou permitem revólveres .38 Special. Os policiais estão isentos de muitas leis federais de armas de fogo que proíbem civis de comprar carregadores de pistola de alta capacidade (mais de 10 cartuchos).

Esta lista inclui as pistolas mais comuns usadas pelos policiais americanos e agentes federais hoje. Também é provável que sejam as pistolas mais comuns usadas por detetives.



Revólveres

S&W Modelo 10 Military & Police, .38 Special (EUA, 1902-)

O revólver Smith & Wesson com um cilindro basculante ainda é feito em uma variedade de modelos com pequenas alterações. Costumava ser uma das armas de fogo policiais mais comuns na América do Norte. Custa \$460 em 2005.

S&W Modelo 36 Chief's Special, .38 Special (EUA, 1950-1999)

Este revólver de ponta arrebitada é usado como uma arma facilmente ocultável por detetives e como arma secundária por outros.

Pistolas Semiautomáticas

SIG-Sauer P226, 9×19mm Parabellum (Alemanha/Suíça, 1983-)

A arma secundária do FBI de 1992-1998, e ainda usada por equipes SWAT canadenses e dos departamentos de polícia de Washington D.C. Custa \$650 em 2005.

Os Texas Rangers, entre outros, usam a .357 SIG (1995-); Dano 3d-1 pa, Tiros 13+1. Os Patrulheiros do Estado do Arizona e a polícia de San Francisco usam a .40 S&W (1998-); Dano 2d+2 pa+, Tiros 13+1.

O P228 (1988-1997) era essencialmente uma variação menor da P226 Dano 2d+1 pa, Peso 1,05/0,25, Tiros 13+1. Foi amplamente adotado por agências na década de 1990, inclusive pelo FBI e pelo Serviço Secreto. Em 2005, continua sendo a arma secundária agências governamentais e da polícia militar e serviços de inteligência dos EUA (lá são conhecidas como *M11*).

Beretta Mod 92F, 9×19mm Parabellum (Itália, 1984-)

Arma secundária padrão do Polícia de Los Angeles, bem como de muitas outras agências americanas e estrangeiras. Custa \$485 em 2005.

O *Modelo 96D Brigadier* (1992-), com câmara para o cartucho .40 S&W, é emitido pela Patrulha de Fronteira dos EUA; Dano 2d+2 pa+, Tiros 11+1.

Glock 22, .40 S&W (Áustria, 1991-)

Esta arma é atualmente a arma mais popular em serviço nas agências e forças policiais dos EUA. Arma padrão do FBI e da DEA de 1998. Custa \$400 em 2005.

AMT Backup II, .380 ACP (EUA, 1992-)

Uma popular arma secundária ideal para “esconder” para policiais e traficantes de drogas. Custa \$320 em 2005.

Springfield M1911-A1 Modelo Bureau, .45 ACP (EUA, 1998-)

Esta arma foi adotada como padrão para todos os agentes do FBI qualificados pela SWAT em 1998. É uma variação personalizada do famoso Colt Government. Normalmente usada com munição de alta potência (Dano 2d+2 pa+). Armas semelhantes são empregadas pelos operadores HRT do FBI e SWAT da Polícia de Los Angeles. O Colt Government original era a arma de fogo favorita de Mike Hammer, de Mickey Spillane. Custa \$1.350 em 2005.

Espingardas

As espingardas raramente aparecem na ficção de mistério. Detetives geral-

mente não precisam desse tipo de poder de fogo. No entanto, um detetive pode possuir uma espingarda para fins de caça e guardá-la no porta-malas do carro para uma situação extremamente perigosa. Cartuchos de feijão, pimenta e cartuchos de espingarda plásticos “menos que letais” estão disponíveis ao público, mas são significativamente mais caros do que a munição padrão. Seria altamente improvável que qualquer detetive, exceto talvez um caçador de recompensas, possuísse ou usasse tal munição. Para detalhes veja *GURPS High-Tech*, pág. 103.

Remington Modelo 870P, 12G 2,75” (EUA, 1965-)

Uma das espingardas de ação de bombeamento mais populares da polícia; o modelo policial tem uma cartucheira estendida. A polícia americana prefere espingardas de ação de bombeamento porque são mais confiáveis do que espingardas semiautomáticas. Esta arma é padrão para DEA, FBI, LAPD e London Met. Custa \$400 em 2005.

Benelli M1 Super 90, 12G 2,75” (Itália, 1984-)

Provavelmente a espingarda semiautomática moderna mais popular. Está em serviço com as equipes da SWAT de Los Angeles, LA County e Detroit, entre outros. Custa \$960 em 2005.

Mossberg Modelo 590, 12G 2,75” (EUA, 1987-)

Esta arma de ação de bombeamento tem visto serviço generalizado não apenas com as forças armadas dos EUA, mas também com muitos departamentos de polícia. Custa \$340 em 2005.

BINÓCULOS (NT5+)

Em uso generalizado desde o final do século XIX, binóculos de caça ou militares geralmente têm uma ampliação de 7× (embora outros estejam disponíveis). Eles concedem +3 em Testes de Visão. \$100, 2 kg para um modelo de NT6.

Binóculos militares de NT7 com ampliação de 7× (como o modelo alemão Steiner usado como M22 pelo exército dos EUA) concedem +3 em Testes de Visão. Como eles amplificam a luz, a maioria acrescenta +1 adicional em Testes de Visão para anular penalidades pela escuridão. Blindados e selados contra sujeira, eles têm um bônus de +2 em testes para evitar danos de uso indevido. Eles possuem lentes revestidas para evitar brilhos que possam revelar a localização do usuário ou lentes revestidas de ouro para proteger os olhos contra luz laser (como o padrão M22 faz). Aqueles com revestimento antilaser podem ser equi-

pados com capuzes destacáveis para reduzir o brilho. A maioria possui um retículo de mira. \$800, 1,15 kg. O modelo mais recente M24 tem as mesmas características, mas é compacto o suficiente para caber no bolso do uniforme (Ocultamento -1). Ele não fornece bônus em situações de escuridão. \$400, 0,4 kg.

Binóculos militares de ponta funcionam como acima, mas incorporam uma bússola digital (+1 em Navegação) e um retículo de mira laser IV, que é preciso a até 1 metro. Lentes ópticas que captam luz anulam até -2 em penalidades pela escuridão. Duas pilhas AA o alimentam por 2 horas. \$4.000, 1,75 kg. Num futuro próximo, um chip embutido utilizará software de detecção de mudanças de cena (pág. CV44), concedendo +2 em Testes de Visão para detectar movimento.

Binóculos comerciais de baixo custo têm ampliação de 8x, mas concedem apenas +2 em Testes de Visão devido ao campo de visão limitado, e nenhum bônus em escuridão. No entanto, eles são baratos e leves: \$40, 0,2 kg.

Os binóculos comerciais mais poderosos têm 20x de ampliação, concedendo +4 em Testes de Visão, e são estabilizados mecanicamente (reduzindo penalidades de movimento em 3); úteis em barcos ou helicópteros. Duas pilhas AA o alimentam por 3 horas. \$5.000, 2 kg.

CÂMERAS (NT5+)

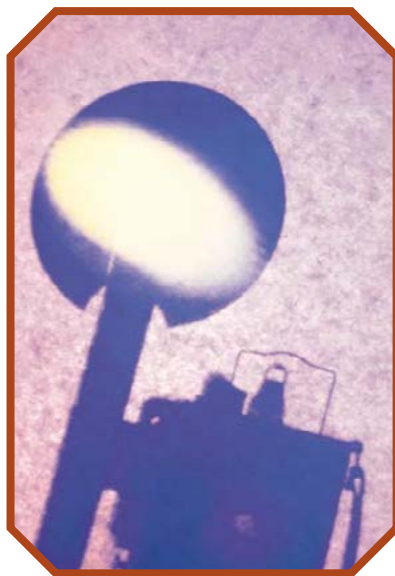
Câmeras existem em uma quantidade impressionante de estilos e podem ser equipadas com uma infinidade de acessórios. Os modelos abaixo são representativos daqueles usados por investigadores modernos.

Câmera Digital (Final do NT7): Armazena imagens coloridas em cartões de memória removíveis em vez de filme (o número exato depende da qualidade da imagem e do tamanho do cartão). São mais fáceis de manusear (sem risco de exposição acidental ou danos por raio X) e podem transferir imagens diretamente para um computador sem a perda de qualidade ao escanear. \$200, 0,25 kg. As câmeras digitais são muito compactas (Ocultamento +2), mas tendem a ter capacidades telescópicas limitadas (a maioria usa zoom digital), e isso pode resultar em uma penalidade de -1 em testes de Fotografia para fins de vigilância. Modelos de alta qualidade (nenhuma penalidade ou até um bônus) custam cinco vezes mais.

Câmera "Espia" (NT7): Qualquer uma das várias câmeras que podem tirar fotos enquanto escondidas dentro de um paletó, relógio de pulso, maleta ou outro item discreto (Ocultamento +5). Como o usuário não pode ver o que está fotografando, faça o teste de Fo-

tografia com uma penalidade de -2 ou mais. Tira fotos em um cartucho de filme miniatura, o que exige equipamento de revelação especializado (incluído). \$1.450, peso insignificante.

SLR de 35mm (NT6): Ainda a câmera mais popular do mundo, embora sua tecnologia não tenha realmente mudado por décadas. Um modelo adequado para vigilância, com impressão de data, bobina, lente de zoom e flash, custa \$750, 0,5 kg. Sistemas mais caros concedem um bônus à perícia Fotografia: +1 por \$2.000, +2 por \$5.000, +3 por \$10.000, +4 por \$20.000+. Essas são pesadas (1-1,5 kg) e incrivelmente complexas: considere todos os bônus como penalidades, a menos que a perícia Fotografia tenha NH 12+. Uma câmera barata pode ser encontrada por menos de \$100. Essas são boas para fotos de férias, mas implicam uma penalidade de -2 ao NH para fins de vigilância.



Câmera de Vídeo (NT7+): filmadora compacta (Ocultamento +1) Mini DV com zoom óptico e digital (zoom óptico 10x, +3 em Testes de Visão), estabilização de imagem digital (reduz penalidades de movimento em 1) e bateria recarregável de 7 horas. Muitas podem ser usadas em condições de baixa luminosidade e algumas até possuem um modo simples de imagem de infravermelho. Elas possuem uma prática tela LCD para visualizar imagens e podem funcionar como uma câmera digital (veja abaixo), armazenando imagens em um cartão de memória incluso. Todas possuem conexões para transferir o vídeo para um computador em formato digital. Uma fita Mini DV pode armazenar entre 80 e 120 minutos de vídeo. \$1.000, 0,5 kg.

Uma câmera Mini DV de alta qualidade possui todas as características acima, mas melhoradas: zoom óptico de 16x

(+4 em Testes de Visão), melhor estabilização de imagem (reduz penalidades de movimento em 2 se o suporte de ombro for usado) e microfone destacável. Ela pode usar lentes padrão de câmera de 35mm (incluindo lentes grande-angular e teleobjetivas, bem como acessórios de visão noturna, págs. CV45-46). +1 para testes de Fotografia. Uma boa bateria durará 2 horas. \$3.000, 3 kg.

Filmadora (NT7+): Uma versão da câmera de vídeo que pode ser ocultada em quase qualquer lugar (Ocultamento +5). Uma Câmera CCD é uma câmera de chip com uma lente de furo de alfinete, montada em uma placa de circuito de 1 polegada quadrada. Um componente básico; com um teste apropriado de Operação de Aparelhos Eletrônicos, pode ser usado para construir qualquer número de dispositivos de vigilância. Ele deve estar conectado a um transmissor ou gravador para ser útil. \$90 em preto e branco, \$225 em cores; peso insignificante. Uma minicâmera portátil oculta pode ser escondida em um objeto comum (gravata, pager, relógio de pulso) e conectada a um transmissor ou gravador escondido em um bolso, bolsa de cinto, etc. O custo básico é de \$200 em preto e branco, \$330 em cores, mais o custo do objeto em que está oculto. Modelos menores cabem em uma caneta ou óculos escuros e custam \$700. Todos têm peso insignificante. Uma câmera escondida em um dispositivo interno (relógio, tomada elétrica, sinal de saída, detector de fumaça, alto-falante etc.) custa \$200 em preto e branco, \$330 em cores (qualquer modelo). Não altera significativamente o peso do dispositivo que a esconde.

EQUIPAMENTO PARA CENAS DE CRIME

O equipamento para cenas de crime pode incluir desde uma câmera, um kit básico de impressões digitais e algumas sacolas de evidências até uma pequena caminhonete cheia de ferramentas especializadas. A maioria dos detetives particulares e detetives policiais carregará, se muito, alguns itens úteis como um conjunto de luvas de látex, uma fita métrica e talvez algumas sacolas de coleta de evidências. Os investigadores também podem ter um par de binóculos, filmadora, câmera de preço moderado com lente de zoom e gravador em seus carros.

Detector de Metal: Varinha padrão de 40 cm: \$150, 0,75 kg. Varinha pequena de 20 cm: \$200, 240 gramas.

Fita de Barreira: Fita colorida e brilhante usada para marcar cenas de crime, linhas policiais ou áreas restritas.

Geralmente amarela, com as palavras “Cena do Crime — Não Entre” ou outros avisos impressos. Vem em rolos de 7,5 cm polegadas de largura, 300 metros por \$10. Um dispensador plástico reutilizável custa \$15. Peso 1 kg (incluindo o dispensador).

Gazuas: As gazuas necessárias para abrir fechaduras modernas são caras: um conjunto comum custa \$140, um conjunto de alta qualidade (+1 de bônus) custa \$270. Peso insignificante. O Mestre tem liberdade para avaliar de -1 a -4 de penalidade na perícia para aqueles que usam a versão de \$50 na página MB289. As gazuas são consideradas “ferramentas de ladrão” e muitas vezes são ilegais para qualquer pessoa que não seja um policial ou chaveiro possuir. Philip Marlowe carrega um pedaço de plástico flexível transparente mais grosso que o normal em sua carteira, sobre sua licença, que ele pode usar para abrir muitas fechaduras de 1920–30.

Kit de Coleta de Evidências: Estojo contendo fita de barreira, fita métrica, lupa, fita de evidência, sacos, tubos, latas, marcadores, 2 pares de luvas, tubo de seringa, tesouras, pinças e lanterna. Peso 5,5 kg; custo \$155.

Kit de Impressões Digitais Latentes, grande, tamanho de bolso grande (22+ x 10+ x 5+ cm): Contém 30 gramas de pó preto, 1 oz. de pó cinza/prateado, dois pincéis de impressão digital, 4 cartões de registro transparentes de cada, pretos e brancos (8,75 x 12,5 cm), um bloco de formulários para impressões de eliminação, um bloco de tinta e um estojo com zíper. \$50, 0,625 kg.

Kit de Impressões Digitais Latentes, tamanho de bolso (15 x 10 x 3,75 cm): Contém 7 gramas de pó latente preto, 7 gramas de pó latente branco, 7 gramas de pó latente “ladrão de cofre”, 2 levantadores de impressão digital transparentes de 5 x 10 cm, 2 levantadores de impressão digital brancos, 2 levantadores de impressão digital pretos, 2 pincéis de pó e uma lupa de 3x. \$27, 300 gramas.

Placas de Cena do Crime: Triângulos de alumínio amarelos marcados com letras ou números, usados para marcar a localização de pequenos pedaços de evidência para fotos de cena do crime. Conjunto de 26 letras \$100, 15 números \$50, peso 1 kg.

Sacolas de Evidências: Saco plástico selável (30 x 25 cm) com grade pré-impressa para listar a cadeia de custódia: \$20 por 100. Sacolas de papel pardo seláveis (45 x 30 cm) com grade pré-impressa para listar a cadeia de custódia: \$25 por 100, 240 gramas pelo pacote.

Tubos de Evidências: Tubos plásticos transparentes (30 x 7,5 cm ou 20 x 3,125 cm) para evidências. \$15 por 12 pequenos ou 8 grandes. 30 gramas por tubo.

LANTERNAS

Muitos detetives particulares carregam uma lanterna grande em formato de bastão feita de alumínio aeronáutico em seus carros. (Se usada como uma arma, trate-a como um bastão.) A lanterna fornece até 1,5 horas de luz contínua e recarrega em 10 horas. Tem 32,5 cm de comprimento. \$100 + \$30 pelo carregador. 1 kg. Ocultamento -2. Uma versão de polímero da mesma lanterna custa \$80 + \$30 pelo carregador. 0,5 kg.

Alguns detetives também carregam uma pequena lanterna de 12 cm. Ela é feita de alumínio aeronáutico e fornece duas horas contínuas de luz. \$20, 120 g. Ocultamento +2. Pode ser usada como uma “empunhadura” em combate corpo a corpo para um bônus de +1 de dano por contusão. Algumas espingardas e pistolas têm trilhos para acessórios que permitem que lanternas desse tamanho ou menores sejam montadas abaixo do cano, permitindo ao usuário ter ambas as mãos na arma.

SPRAYS DEFENSIVOS E TASERS

Sprays incapacitantes são legais na maioria dos estados americanos para defesa pessoal civil e podem ser carregados por um investigador. Armas incapacitantes geralmente têm três efeitos básicos: assustar, cegar e atordoar. A maioria das armas incapacitantes causa pouco dano real.

Um spray defensivo é uma latinha de líquido irritante — Capsicum Oleoresin (OC) ou gás lacrimogêneo — destinado a ser pulverizado no rosto (-5 para acertar) de um alvo. Muitas versões disparam um cone de líquido (+1 para acertar).

Um alvo atingido no rosto com um spray defensivo sofre 1 ponto de dano pela irritação e queimadura da pele, e começa a tossir e espirrar (pág. MB428). (Se atingido em outra parte do corpo, o spray defensivo só afeta o alvo se ele for imprudente o suficiente para tocar a área afetada antes de lavá-la e, em seguida, esfregar os olhos.) O alvo faz então dois testes. O primeiro é uma Verificação de Pânico com +2, a menos que o alvo esteja familiarizado com o spray devido a treinamento policial ou militar, ou por múltiplas exposições anteriores. O segundo é um teste de HT para evitar os efeitos de incapacitação. Sprays defensivos normalmente precisam de uma rajada de três segundos para serem eficazes. Em termos de **GURPS**, se o alvo for atingido no rosto uma vez por apenas um segundo, o teste de HT é realizado com bônus de +2. Se o alvo for atingido novamente por um segundo antes que o rosto possa ser limpo, esse teste de HT é realizado

sem bônus. Se o alvo for atingido uma terceira vez por um segundo antes que o rosto possa ser limpo, o teste de HT para o terceiro e subsequentes ataques é realizado com penalidade de -2. Um alvo extremamente intoxicado recebe um +3.

Qualquer alvo que fracasse no teste de HT adquire imediatamente e temporariamente Cegueira (veja pág. MB125) (-10 em todas as perícias de combate) por (20-HT) turnos (mínimo de 1). Uma vez que a cegueira passar, o alvo fica com penalidade de -4 em testes de Visão e DX e pode fazer um teste de HT a cada 5 minutos para afastar os efeitos. No primeiro teste bem-sucedido, as penalidades a atributos e perícias são reduzidas pela metade. O segundo teste bem-sucedido anula todos os efeitos. Um teste bem-sucedido de Primeiros Socorros ou Medicina e um galão de água para lavar os olhos permitem a recuperação imediata. Cada tentativa leva 1 minuto.

Sprays defensivos podem ser Bloqueados ou Esquivados, mas não podem ser Aparados; a RD da armadura não se aplica, mas a RD dos escudos sim. Uma máscara de gás, armadura selada ou proteção ocular selada protege completamente contra os efeitos do spray de pimenta ou gás lacrimogêneo. Óculos não fornecem proteção. O gás lacrimogêneo (veja pág. MB439), pode afetar uma pessoa não-alvo, mesmo o atirador, se o spray for usado em um ambiente fechado como um carro. Uma pessoa dentro do mesmo hexágono faz testes de HT +4 para evitar ser afetado.

\$13 a \$16; 75 gramas (três doses de um segundo) ou 120 gramas (doze doses de um segundo). Um spray típico tem Prec 3, Máx 5.

Os Tasers (módulos eletrônicos de defesa) foram bastante comuns desde o final dos anos 80 até o início dos anos 90. Eles caíram em desuso após o caso Rodney King na Califórnia. Membros do público podem comprar tasers em muitos, mas não em todos os estados americanos.

Um taser padrão é um aturdidor elétrico disparado manualmente com alcance de cinco a sete metros. Gás comprimido é usado para disparar dardos conectados a uma bateria por fios. Os dardos podem penetrar até 5 cm de roupa normal, mas não armaduras. Um taser tem Prec 2. Recarregar leva cerca de 10 segundos, a menos que o modelo tenha múltiplos disparos.

Se o alvo for atingido, veja pág. MB432 para os efeitos da arma. Os dardos não causam dano significativo de outra forma. Eles geralmente são legais para uso civil.

Custo base de \$160 para um modelo de único tiro; 660 gramas. Ponteiros a laser, tiros duplos e distâncias maiores são possíveis com custo adicional.

TABELAS DE ARMAS

Veja as págs. MB268-271 para uma explicação das estatísticas.

Revólveres

ARMAS DE FOGO/NT (PISTOLA) (DX-4 ou a maioria das outras Armas de Fogo -2)

NT	Arma	Dano	Prec	Distância	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
6	S&W Modelo 10 M&P .38 Special	2d pa	2	140/1.500	1/0,1	3	6(3i)	8	-2	2	\$200	3	
7	S&W Modelo 36 Chief's, .38 Special	2d-1 pa	1	120/1.300	0,7/0,08	3	5(3i)	8	-1	2	\$160	3	

Pistolas Semiautomáticas

ARMAS DE FOGO/NT (PISTOLA) (DX-4 ou a maioria das outras Armas de Fogo -2)

NT	Arma	Dano	Prec	Distância	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
8	SIG-Sauer P226, 9×19mm	2d+2 pa	2	150/1.700	1,2/0,3	3	15+1(3)	9	-2	2	\$620	3	[1]
8	Beretta Mod 92F, 9×19mm	2d+2 pa	2	160/1.800	1,4/0,25	3	15+1(3)	9	-2	2	\$380	3	
8	Glock 22, .40 S&W	2d+2 pa+	2	150/1.700	1,05/0,35	3	15+1(3)	8	-2	2	\$310	3	
8	AMT Back Up, .380 ACP	2d-1 pa	1	110/1.100	0,7/0,15	3	5+1(3)	8	-1	2	\$210	3	
8	Springfield M1911-A1 Bureau, .45 ACP	2d pa+	2	120/1.300	1,5/0,25	3	8+1(3)	10	-2	3	\$760	3	[1]

Observações

[1] Muito confiável. Não apresentará mau funcionamento, a menos que a falta de manutenção reduza o Mauif. (veja pág. MB407).

Espingardas

ARMAS DE FOGO/NT (ESPINGARDA) (DX-4 ou a maioria das outras Armas de Fogo -2)

NT	Arma	Dano	Prec	Distância	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
7	Remington Modelo 870P, 12G 2.75"	1d+1 pa	3	50/450	3,95/0,55	2×9			-5	1	\$280		
8	Benelli M1 Super 90, 12G 2.75"	1d+1 pa	3	50/450	4,25/0,55	3×9			-5	1	\$720		
8	Mossberg Modelo 590, 12G 2.75"	1d+1 pa	3	50/450	4,25/0,65	2×9			-5	1	\$310		



BIBLIOGRAFIA

Existem milhares de romances de mistério, com centenas mais publicados a cada ano. Esta lista é apenas uma amostra de autores e romances conhecidos e livros que a autora considerou dignos de menção. Muitas das obras famosas foram adaptadas ou imitadas por outros autores e roteiristas de televisão.

Ficção

Asimov, Isaac, Ed. *The 13 Crimes of Science Fiction* (Doubleday, 1979). Coleção de contos de ficção científica.

Asimov, Isaac. *As Cavernas de Aço* (Ballantine Books, 1953). Um detetive faz parceria com um parceiro robótico, uma das primeiras histórias de robôs de Asimov.

Asimov, Isaac. *The Singing Bells* (Doubleday, 1955). Wendell Urth resolve o primeiro assassinato cometido na lua.

Bester, Alfred. *O Homem Demolido* (Shasta, 1953). Investigação policial ambientado em uma sociedade de telepatas.

Biswas, U. N. *Crime and Detective Stories in Selected Ancient Indian Literature* (The Asiatic Society, 1987). Análise e resumo de contos populares e histórias indianas.

Braun, Lilian Jackson. *The Cat Who Saw Red* (Jove Books, 1986). Aventuras de um repórter e seus gatos siameses intuitivos.

Bujold, Lois. *Memory* (Baen, 1996). Mistério de ficção científica envolvendo alta tecnologia e boa dedução.

Carr, Caleb. *O Alienista* (Random House, 1994). O Comissário da Polícia de Nova York, Theodore Roosevelt, secretamente reúne uma equipe para caçar o primeiro serial killer de Nova York em 1896. Um olhar interessante sobre a criminologia de “ponta” do final do século 19.

Chandler, Raymond. *O Sono Eterno* (Vintage Books, 1939). Primeiro romance de Philip Marlowe.

Chazin, Suzanne. *The Fourth Angel* (G.P. Putnam's Sons, 2001). Uma bombeira investiga incêndios em série. Mais suspense do que mistério, mas boas notas sobre investigações de incêndios.

Chesterton, G.K. *A Coleção do Padre Brown* (Dodd, Mead & Co, 1951) (contos publicados de 1910 a 1935). Contos apresentando um padre como detetive/resolvedor de quebra-cabeças.

Christie, Agatha. *Assassinato em Retrospecto* (Dell, 1941). Um detetive é contratado para investigar um homicídio de 16 anos.

Christie, Agatha. *Cartas na Mesa* (Dell, 1936). O anfitrião é morto em uma sala por um dos quatro jogadores de bridge durante o jogo; um “quem fez isso” psicológico.

Christie, Agatha. *Morte na Praia* (Pocket Books, 1941). Uma atriz é estrangulada em um resort à beira-mar; um mistério clássico de quebra-cabeça.

Christie, Agatha. *O Assassinato de Roger Ackroyd* (Pocket Books, 1926). Um dos mais famosos mistérios de Christie.

Christie, Agatha. *O Assassinato No Expresso Oriente* (Pocket Books, 1934). Uma vítima, 12 suspeitos e uma reviravolta amplamente imitada.

Christie, Agatha. *Os Crimes ABC* (Pocket Books, 1936). Uma série de assassinatos com um desfecho amplamente imitado.

Christie, Agatha. *Treze à Mesa* (Dell, 1933). A falsa representação de uma atriz leva a assassinatos.

Christie, Agatha. *Um Corpo na Biblioteca* (Pocket Books, 1941). Um casal aposentado fica surpreso ao descobrir o corpo estrangulado de uma jovem desconhecida em sua casa.

Cornwell, Patricia. *O Corpo de Delito* (Avon, 1991). Uma médica legista investiga um homicídio.

Creasey, John. *The Masters of Bow Street* (Simon & Schuster, 1974). Relato ficcional dos Bow Street Runners dos séculos XVIII e XIX e a luta para formar a polícia de Londres.

Davis, Lindsey. *Os Porcos de Prata* (Ballantine, 1989). Um detetive particular investiga sequestro, assassinato e traição na Roma Imperial (70 EC).

DeCandido, Keith. *Dragon Precinct* (Pocket Star Books 2004). Investigação policial de alta fantasia que demonstra uma maneira de mesclar os gêneros.

Dexter, Colin. *The Riddle of the Third Mile* (Bantam, 1983). Um inspetor britânico investiga um torso desmembrado.

Dick, Philip K. *Minority Report – A Nova Lei* (Pantheon, 2002; primeira publicação em 1956). Perigos de um sistema policial baseado em precognição.

Doyle, Sir Arthur Conan. *A Faixa Malhada* (Doubleday, 1927; primeira publicação em 1892). Sherlock Holmes resolve um enigma de quarto fechado.

Doyle, Sir Arthur Conan. *A Liga dos Cabeças Vermelhas* (Doubleday, 1927; primeira publicação em 1892). Sherlock Holmes resolve uma situação incomum.

Doyle, Sir Arthur Conan. *O Cão dos Baskervilles* (Doubleday, 1927; primeira publicação em 1902). Holmes resolve uma maldição familiar.

Doyle, Sir Arthur Conan. *O Estrela de Prata* (Doubleday, 1927; primeira publicação em 1894). Holmes encontra um cavalo desaparecido.

Doyle, Sir Arthur Conan. *Um Escândalo na Boemia* (Doubleday, 1927; primeira publicação em 1892). Sherlock Holmes ajuda um nobre com um delicado problema pessoal.

Dunning, John. *Booked to Die* (Avon, 1992). Livros usados provocam assassinatos.

Elkins, Aaron. *Dead Men's Hearts* (The Mysterious Press, 1994). Um antropólogo forense investiga assassinatos egípcios.

Elkins, Aaron. *Old Bones* (The Mysterious Press, 1987). Um antropólogo forense investiga assassinatos em uma mansão francesa.

Freeling, Nicholas. *Love in Amsterdam* (Carroll & Graf, 1962). Investigação de homicídio holandês através dos olhos do suspeito.

Freeling, Nicolas. *A Dwarf Kingdom* (Mysterious Press, 1996). Um inspetor de polícia francês aposentado tenta resgatar seu neto sequestrado.

Garcia, Eric. *Anonymous Rex* (Berkley Prime Press, 2000). História de detetive durão com um protagonista dinossauro raptor.

Gardner, Earl Stanley. *O Caso da Jovem Arisca* (Aeonian Press, 1933). Perry Mason defende uma herdeira acusada de assassinato.

Gardner, Earl Stanley. *O Caso do Candeeiro de Petróleo* (John Curley & Assoc., 1944). Perry Mason investiga assassinato em um iate.

Garrett, Randall. *O Tempo da Magia* (Doubleday, 1966). Um detetive e seu mágico forense investigam assassinatos em uma convenção de mágicos.

Grafton, Sue. *D de Dívida* (Bantam, 1987). Um detetive investiga a morte de um cliente pouco depois de contratá-la para entregar um grande cheque a um menino jovem.

Hammett, Dashiell. *Maldição em Família* (Wing Books, 1980) (primeira publicação em 1929). História complicada de segredos familiares e maldições.

Hammett, Dashiell. *O Falcão Maltês* (Wing Books, 1980) (primeira publicação em 1930). Clássica busca por uma figura misteriosa.

Hammett, Dashiell. *Seara Vermelha* (Wing Books, 1980) (primeira publicação em 1928). Detetive limpa uma cidade corrupta, resolvendo assassinatos e enfrentando gangues uns contra os outros.

Hare, Cyril. *Tragedy at Law* (Harper & Row, 1942). Ameaças e assassinato em um circuito judicial inglês durante a Segunda Guerra Mundial.

Hayden, George A. *Crime and Punishment in Medieval Chinese Drama: Three Judge Pao Plays* (Harvard University Press, 1978). Uma coleção de mistérios históricos.

Hillerman, Tony. *A Thief of Time* (Harper & Row, 1988). Oficiais de polícia Navajo rastreiam um antropólogo desaparecido.

Iles, Francis. *Malice Aforethought* (Harper & Row, 1931). Um médico de campo inglês decide assassinar sua esposa.

James, P.D. *A Torre Negra* (Charles Scribner's Sons, 1975). Assassinato em uma casa de repouso à beira-mar.

James, P.D. *Um Gosto por Morte* (Warner Books, 1986). O assassinato de um político inglês revela problemas domésticos entre sua família e os investigadores.

King, C. Daly. *The Curious Mr. Tarant* (Dover, 1977) (primeira publicação em 1935). Histórias curtas de quartos fechados com toques sobrenaturais.

Linington, Elizabeth. *Felony Report* (Doubleday, 1984). Investigação policial lidando com roubos, homicídios e um envenenador em série.

MacDonald, John. *O Vazio Mar De Cobre* (Fawcett Gold Medal Books, 1978). Travis McGee e Meyer investigam o desaparecimento de um empresário.

Macdonald, Ross. *O Arrepio* (Warner, 1963). Um caso de pessoas desaparecidas leva Lew Archer a três assassinatos.

Macdonald, Ross. *O Caso Galton* (Alfred A. Knopf, 1959). Procurar um herdeiro perdido há muito tempo leva a fraude e assassinato.

McBain, Ed. *A Última Dança* (Pocket Books, 1999). Um grupo de mortes aparentemente não relacionadas é investigado por uma equipe de detetives em uma cidade semelhante à Nova York.

McBain, Ed. *Os Crimes do Relâmpago* (Avon, 1984). Um clássico romance de investigação policial envolvendo uma equipe de detetives em uma cidade semelhante à Nova York.

McCrumb, Sharyn. *Bimbos of the Death Sun* (Ballentine, 1997). Assassinato em uma convenção de ficção científica.

Mortimer, John. *Rumpole for the Defence* (Penguin, 1981). Mais histórias curtas do Rumpole.

Mortimer, John. *Rumpole of the Bailey* (Penguin, 1978). Histórias curtas sobre um advogado inglês rabugento atuando em casos criminais nas décadas de 1950 a 1970.

Niven, Larry. *The Long ARM of Gil Hamilton* (Baen, 1976). Uma coleção de histórias sobre um policial da ONU em um futuro próximo com telecinema limitada.

Parker, Robert B. *À Procura de Rachel Wallace* (Delacorte, 1980). Spenser protege um escritor controverso que é sequestrado após demiti-lo.

Parker, Robert B. *Early Autumn* (Delacorte, 1981). Spenser se torna pai adotivo de um adolescente envolvido em um complicado divórcio.

Parker, Robert B. *Terra Prometida* (Dell, 1976). Spenser ajuda um empreiteiro de terras e sua esposa a reconciliarem seu casamento e escaparem de várias complicações criminais.

Peters, Ellis. *Um Corpo a Mais* (Fawcett Crest, 1979). O Irmão Cadfael desvenda um assassinato, um herdeiro escondido e um tesouro perdido.

Poe, Edgar Allan. *A Queda da Casa de Usher e outros contos* (World Literature, 1960). Esta coleção inclui *Os Assassinos na Rue Morgue* e *A Carta Roubada*, duas primeiras histórias de detetive "ocidentais".

Pratchett, Terry. *Homens de Armas* (HarperTorch, 1993). Este livro, e outros com a participação da Guarda da Cidade de Ankh-Morpork, fornecem um bom exemplo de um cenário de baixa tecnologia onde a força policial gradualmente desenvolve uma abordagem moderna para resolver crimes.

Pulver, Mary. *Murder at the War* (FTL Publications, 2001). Assassinato no evento SCAs Pennsic.

Rey, Josephine. *The Daughter of Time* (Pocket Books, 1951). Um inspetor de polícia hospitalizado considera a carreira de Ricardo III da Inglaterra.

Rohmer, Sax. *The Dream Detective* (McKinlay, Stone & MacKenzie, 1925). Coleção de contos sobre um detetive que dorme em um travesseiro especial na cena do crime para receber impressões psíquicas do passado.

Rowland, Laura Joh. *Bundori* (Villard, 1996). Romance de mistério ambientado no Japão do final do século XVII.

Rusch, Kristine Kathryn. *Extremes* (Roc, 2003). Mistério e suspense de um futuro próximo envolvendo assassinato em uma maratona realizada na superfície da lua.

Sayers, Dorothy L. *Lord Peter* (Avon, 1972). *Coleção de todos os contos de Lord Peter Wimsey* (1928–1938).

Sayers, Dorothy L. *Murder Must Advertise* (Avon, 1933). Lord Peter Wimsey aceita um emprego em uma agência de publicidade para resolver um assassinato ligado a um contrabando.

Sayers, Dorothy L. *The Nine Tailors* (Harvest/HBJ Books, 1934). A boa ação de Lord Peter Wimsey desencadeia uma enxurrada de segredos enterrados; contém um código inteligente.

Sayers, Dorothy L. *Veneno Fatal* (Avon, 1930). Lord Peter Wimsey defende uma mulher julgada por envenenar seu amante.

Saylor, Steven. *O Abraço de Némesis* (Ivy Books, 1992). Um detetive particular investiga assassinato, fraude e tráfico de armas na Roma Antiga (72 AEC).

Shannon, Dell. *The Ringer* (William Morrow & Co., 1971). A unidade de homicídios do LAPD resolve uma série de assassinatos enquanto um detetive é investigado pelo Departamento de Assuntos Internos.

Simenon, Georges. *Maigret & Os Crimes de Montmartre* (Harcourt Brace Jovanovich, 1959). Um inspetor de polícia parisiense investiga duas mortes.

Spillane, Mickey. *Eu, o Juri* (Curley Publishing, 1947). A investigação de Mike Hammer sobre a morte de um amigo leva a múltiplos assassinatos e várias atividades criminosas.

Stout, Rex. *Quem Matou a Milionária* (G.K. Hall & Co., 1991) (primeira publicação em 1950). As preocupações de uma esposa sobre seu marido levam a um assassinato, o desaparecimento de Nero Wolfe e um confronto com um adversário astuto.

Van Dine, S. S. *Philo Vance Investigates Omnibus* (C. Scribner's, 1936). Contém o ensaio de Dine *Twenty Rules for Writing Detective Stories* (1928).

Van Gulik, Robert. *Celebrated Cases of Judge Dee* (Dover, 1976). Tradução de um romance de detetive chinês do século XVIII.

Van Gulik, Robert. *The Chinese Maze Murders* (Dover, 1956). Primeiro de uma série de mistérios na China da dinastia Tang.

Woods, Paula, Ed. *Spooks, Spies, and Private Eyes* (Doubleday, 1995). Uma coleção de contos e trechos de romances escritos por autores negros.

Não-Ficção

Auger, Michel. *The Biker who Shot Me* (McClelland & Stewart, 2001). Autobiografia de um repórter de crimes do jornal de Montreal, enfocando crimes locais e uma tentativa de assassinato contra ele em 2000.

Bailey, Frank. *Out of the Woodpile: Black Characters in Crime and Detective Fiction* (Greenwood Press, 1991). Contém um índice e descrições de personagens negros principais e secundários em muitas histórias de detetive.

Ball, Larry. *Desert Lawmen: The High Sheriffs of New Mexico and Arizona 1846-1912* (University of New Mexico Press, 1992). Visão do historiador sobre a aplicação da lei no Velho Oeste.

Ball, Larry. *United States Marshals of New Mexico and Arizona Territories, 1846-1912* (University of New Mexico Press, 1978). Visão do historiador sobre a aplicação da lei no Velho Oeste.

Baker, Mark. *D.A.: Prosecutors in their own Words* (Simon & Schuster, 1999). Uma coleção de anedotas escritas por e sobre promotores.

Bataille, Georges. *The Trial of Gilles de Rais* (Amok, 1991). O julgamento de um assassino em série medieval, incluindo traduções em inglês de documentos judiciais-chave.

Bayard, Pierre. *Who Killed Roger Ackroyd?; The Mystery Behind the Agatha Christie Mystery* (The New Press, 2000; primeira publicação em 1998). Uma análise da famosa história de Christie, discutindo os truques de Christie para disfarçar eventos e sugerindo que Poirot estava enganado.

Beavan, Colin. *Fingerprints* (Hyperion, 2001). Uma discussão sobre a evolução da impressão digital na Inglaterra do século XIX.

Bellamy, John G. *The Criminal Trial in Later Medieval England* (University of Toronto Press, 1998). Julgamentos de júri criminal em 1300-1500 com algumas notas sobre a história anterior e posterior.

Benjaminson, Peter. *Secret Police: Inside the New York City Department of Investigation* (Barricade Books, 1997). Inspectores civis em busca de fraude e crimes de colarinho branco no governo da cidade.

Bintliff, Russell. *Police Procedural: A Writer's Guide to the Police and How They Work* (Writers Digest Books, 1993). Um dos muitos bons livros escritos para escritores de mistério sobre aspectos do crime e investigação.

Blunt, Roscoe, Jr. *Carnage, Cops, and Deadlines* (Ambassador Books, 2004). Carreira de um repórter de crimes e incêndios na década de 1960 até meados da década de 1980.

Bok, Sissela. *Secrets: On the Ethics of Concealment and Revelation* (Pantheon, 1982). Segredos e sigilo.

Brandon, David. *Stand and Deliver! A History of Highway Robbery* (Sutton, 2001). História e mitologia de bandidos ingleses.

Browne, Douglas e Tullett, E.V. *The Scalpel of Scotland Yard: The Life of Sir Bernard Spilsbury* (E.P. Dutton, 1952). Biografia do famoso patologista forense inglês com descrições de casos famosos.

Cawelti, John G. *Adventure, Romance, and Mystery: Formula Stories as Art and Popular Culture* (University of Chicago Press, 1976). Análise acadêmica das origens, estruturas e arquétipos de histórias de fórmula.

Clark, Doug. *Dark Paths, Cold Trails* (Harper Collins, 2002). Perfis de criminosos seriados no Canadá.

Davis, Natalie Zemon. *The Return of Martin Guerre* (Harvard University Press, 1983). Mistério de pessoa desaparecida na Idade Média.

DiMaio, Vincent, e DiMaio, Dominick. *Forensic Pathology, Second Edition* (CRC Press, 2001). A "bíblia" sobre a patologia forense; muitos detalhes técnicos, mas não é para os fracos de estômago.

Douglas, John, e Olshaker, Mark. *The Anatomy of Motive* (Scribner, 1999). Discussão de um perfilador do FBI sobre os fatores que podem levar uma pessoa a cometer crimes violentos.

Douglas, John e Olshaker, Mark. *Journey into Darkness* (Scribner, 1997). Discussão de um perfilador do FBI sobre assassinos em série e estupradores em série.

Douglas, John e Olshaker, Mark. *Mindhunter: O Primeiro Caçador de Serial Killers Americano* (Scribner, 1995). Discussão de um perfilador investigativo do FBI sobre assassinos em série e alguns dos casos mais famosos da Unidade de Suporte Investigativo do FBI (anteriormente Unidade de Ciências Comportamentais).

Edwards, Samuel. *The Vidocq Dossier: The Story of the World's First Detective* (Houghton Mifflin, 1977). Biografia do detetive francês do século XVIII.

Etienne, Philip, e Maynard, Martin. *The Infiltrators* (Penguin Books, 2000). Investigações secretas da Scotland Yard; contém detalhes úteis sobre crimes e criminosos em Londres moderna, especialmente o tráfico de drogas.

Gelman, Mitch. *Crime Scene: On the Streets with a Rookie Police Reporter* (Times Books, 1992). Aventuras de um repórter de crimes da cidade de Nova York no final dos anos 1980.

Grafton, Susan, ed. *Writing Mysteries: A Handbook by the Mystery Writers of America* (Writer's Digest Books, 1992). Um livro de conselhos para aspirantes a escritores de mistério.

Grinnell-Milne, Duncan. *The Killing of William Rufus* (David & Charles, 1968). Uma teoria de conspiração sobre a morte do rei inglês.

Gudjonsson, Gisli. *The Psychology of Interrogations and Confessions* (John Wiley & Sons, 2003). Práticas de interrogatório britânicas e críticas à teoria americana.

Halttunen, Karen. *Murder Most Foul: The Killer and the American Gothic Imagination* (Harvard University Press, 1998). Uma história da literatura de detetive.

Hames, Michael. *The Dirty Squad: The Inside Story of the Obscene Publications Branch* (Warner, 2000). Operações na unidade de Scotland Yard de combate à pornografia e abuso sexual infantil.

Horan, James D. *The Pinkertons: The Detective Dynasty that Made History* (Crown Publishers, 1967). História não crítica da famosa agência de detetives.

Kirkland, Michael. *How to Solve a Murder* (Hungry Minds, 1995). Discussão em linguagem simples sobre forense, incluindo a história de várias técnicas.

Hibbard, Whitney, Worring, Raymond, e Brennan, Rich. *Psychic Criminology: An Operations Manual for Using Psychics in Criminal Investigations* (2nd Ed.) (Charles Thomas Publishers, Ltd. 2002). Um guia para a polícia sobre o uso de médiuns em investigações, incluindo vários exemplos.

Inbau, Fred E., et al. *Criminal Interrogation and Confessions, Fourth Edition* (Aspen Publications, 2001). A "bíblia" da interrogatório usada por policiais americanos e investigadores privados.

Kamen, Henry. *The Spanish Inquisition: A Historical Revision* (Yale University Press, 1997). Discussão sobre a estrutura da Inquisição espanhola.

Kelly, John e Wearne, Phillip. *Tainting Evidence: Inside the Scandals at the FBI Crime Lab* (Free Press, 1998). Discussão de jornalistas sobre problemas revelados no laboratório do FBI após um relatório de 1994 do Inspetor Geral do Departamento de Justiça.



Lee, Henry C. *Cracking Cases, The Science of Solving Crimes* (Prometheus, 2002). Ciência forense vista por meio de casos notáveis.

Lewis, Arthur H. *Lament for the Molly Maguires* (Harcourt, Brace & World, 1964). Infiltração de um agente da Pinkerton na sociedade secreta dos mineiros irlandeses.

Lukas, J. Anthony. *Big Trouble* (Simon & Schuster, 1997). O assassinato de um ex-governador de Idaho em 1905 é usado para discutir a América do início do século XX; a investigação foi liderada por Jamie McParland, o agente da Pinkerton que já havia se infiltrado nos Molly Maguires.

Lyons, Arthur, e Truzzi, Marcello. *The Blue Sense : Psychic Detectives and Crime* (Mysterious Press Books 1991). Um guia para o uso de médiuns pela polícia com uma discussão sobre como a leitura fria e a sugestão podem levar os detetives a confiar nos especialistas errados.

MacIntyre, Ben. *The Napoleon of Crime* (Delta, 1997). Biografia de Adam Worth, famoso ladrão do século XIX, modelo para o Professor Moriarty.

McArdle, Phil. *Fatal Fascination* (Houghton Mifflin, 1988). Contrasta trabalho policial real e ficcional.

McDermid, Val. *A Suitable Job for a Woman: Inside the World of Women Private Eyes* (Poisoned Pen Press, 1995). Entrevistas com detetives femininas americanas e inglesas.

Mathers, Chris. *Crime School: Money Laundering* (Key Porter Books 2004). Histórias de um detetive canadense sobre crime e dinheiro, escritas de forma envolvente com várias boas ideias para seguir fluxos de dinheiro ilícitos.

Micheels, Peter. *Heat: Fire C.S.I. and the War on Arson and Murder* (Thunder's Mouth Press, 2003). Miniautobiografias de vários bombeiros investigadores da cidade de Nova York.

Mitnick, Kevin e Simon, William. *The Art of Deception* (Wiley Publishing, Inc. 2002). Um guia essencial para jogadores e mestres sobre como enganar as pessoas para obter informações e acesso a sistemas de computadores.

Morn, Frank. *"The Eye that Never Sleeps"; A History of the Pinkerton National Detective Agency* (Indiana University Press, 1982). Uma história da agência e das circunstâncias sociais que permitiram que ela prosperasse.

Morton, James. *East End Gangland* (Warner, 2000). História do crime em Londres, útil para aventuras de investigação policial ou estilo durão.

Norton, Mary Beth. *Founding Mothers and Fathers* (Alfred A. Knopf, 1996). Discussão tediosamente acadêmica sobre fofocas e redes de poder na América colonial, útil para criar investigações pré-modernas.

O'Connor, Niamh. *Cracking Crime* (O'Brien, 2001). Biografia do Diretor do Laboratório de Ciências Forenses da Irlanda, com discussão de ciência forense e casos famosos.

O'Sullivan, F. Dalton. *The Detective Adviser* (Detective Sciences, 1917). Um manual de aconselhamento para detetives policiais, investigadores de seguros, agentes do Serviço Secreto e detetives particulares. Inclui uma lista de golpes contemporâneos e tipos de ladrões.

Parkhurst, William. *True Detectives: The Real World of Today's PI*. (Crown Publishers, 1989). Discussão sobre detetives particulares de Nova York e alguns de seus casos.

Randisi, Robert. *Writing the Private Eye Novel* (Writer's Digest Books, 1997). Livro de conselhos para aspirantes a escritores de mistério.

Remsberg, Charles. *Tactics for Criminal Patrol: Vehicle Stops, Drug Discovery, and Officer Survival* (Calibre Press 1995). Guia para patrulheiros sobre o contrabando de drogas por veículos com inúmeros exemplos de esquemas e métodos inteligentes.

Rossmo, D. Kim. *Geographic Profiling* (CRC Press, 2000). Comportamento e movimentos de criminosos na busca de vítimas.

Sachs, Jessica Snyder. *Corpse: Nature, Forensics, and the Struggle to Pinpoint Time of Death* (Basic Books 2001). História da ciência forense, desde observações simples até entomologia, botânica e microbiologia forenses.

Soderman, Harry. *Modern Criminal Investigation* (Funk & Wagnalls, 1936). Um manual de investigação criminal.

Soitos, Stephen. *The Blues Detective: A Study of African American Detective Fiction* (University of Massachusetts Press, 1996). Discussão acadêmica sobre ficção de detetive afro-americana.

Tapply, William. *The Elements of Mystery Fiction* (The Writer, 1995). Livro de conselhos para aspirantes a escritores de mistério.

Thorwald, Jurgen. *The Century of the Detective* (Harcourt, Brace, & World, 1964). História da ciência forense.

Uviller, H. Richard. *Tempered Zeal* (Contemporary Books, 1988). Um professor de direito passa o verão estudando a unidade de roubos da NYPD.

Vidocq, François Eugène. *Memoirs of Vidocq: Master of Crime* (AK Press, 2003). Histórias de guerra abreviadas do detetive francês do início do século XIX.

Vorpapel, Russell. *Profiles in Murder* (Perseus, 1998). Narrativa de um treinamento de um analisador de perfil comportamental do FBI em assassinos em série.

Wambaugh, Joseph. *Fire Lover* (Avon, 2002). História verdadeira de um investigador de incêndios da Califórnia condenado por incêndio criminoso em série e assassinato.

Webster, Jack. *Copper Jack: My Life on the Force* (Dundurn Press, 1991). Autobiografia de um investigador de homicídios de Toronto.

Wingate, Anne. *Scene of the Crime: A Writer's Guide to Crime-Scene Investigations* (Writers Digest Books, 1992). Um manual de procedimentos de cena de crime.

Yeterian, Dixie. *Casebook of a Psychic Detective* (Stein & Day, 1982). Autobiografia de um psi envolvido em investigações policiais.

Filmes

Existem muitos filmes excelentes de detetive, embora o gênero tenda mais para suspenses e filmes de assaltos do que mistérios tradicionais. Esta é uma pequena lista de alguns exemplos bem conhecidos e é focada principalmente em detetives particulares.

À Beira do Abismo (Howard Hawks, 1946). Uma adaptação do romance de Raymond Chandler em um clássico noir confuso.

A Pantera Cor-de-Rosa (Blake Edwards, 1964). Comédia maluca sobre a perseguição de um inspetor francês atrapalhado a um ladrão de joias.

Chinatown (Roman Polanski, 1974). Uma história clássica noir sobre poder, corrupção, suborno e traição.

Efeito Zero (Jake Kasdan, 1998). Um filme peculiar sobre um detetive genial que tem medo de interagir com as pessoas.

Minority Report: A Nova Lei (Steven Spielberg, 2002). Adaptação do romance de Philip K. Dick sobre uma força policial que usa a precognição para evitar assassinatos antes que eles aconteçam.

O Falcão Maltês (John Huston, 1941). Uma adaptação do romance de Dashiell Hammett que se tornou um clássico filme de detetive noir.

Um Corpo que Cai (Alfred Hitchcock, 1958). Um dos vários mistérios clássicos de Hitchcock, este apresentando um detetive policial com acrofobia.

Séries de Televisão

Além das séries abaixo, vários romances de mistério conhecidos foram adaptados para filmes de TV e minisséries. Vários trabalhos de autores britânicos foram adaptados e exibidos nos Estados Unidos por meio da série *Mystery!* da PBS. Os Mestres podem achar útil comparar um romance com a adaptação para a televisão se estiverem tentando descobrir como converter um enredo de mistério escrito em um RPG.

Arquivo Confidencial (1974–1980). Aventuras de um ex-presidiário que se tornou detetive particular, com uma ampla variedade de personagens interessantes envolvidos em tramas complexas e perseguições frequentes de carro.

As Panteras (1976–1981). Três belas ex-policiais são contratadas como detetives particulares por um chefe misterioso e seu intermediário. Mais estilo do que substância, mas muito popular.

Assassinato por Escrito (1984–1996). Uma das séries de crime de maior duração, com uma escritora de mistério envolvida em uma sequência interminável de assassinatos.

Columbo (1971–1978). Série de longa duração sobre um detetive desalinhado e peculiar de Los Angeles frequentemente subestimado por seus adversários.

CSI: Investigação Criminal (2000–2015). Drama sobre criminologistas de Las Vegas que usam tecnologia e técnicas de ponta (e além) para resolver crimes.

Homicídio (1993–1998, 2000). Drama baseado em detetives de homicídios em Baltimore.

Jogo Duplo (1982–1987). Quando uma detetive cria um chefe masculino fictício, um charmoso golpista assume o lugar vago do chefe.

Kolchak e os Demônios da Noite (1974–1975). Um repórter de jornal investiga homicídios horrendos com uma ligação sobrenatural, mas nunca consegue encontrar provas suficientes para seu editor cético.

Maldição Eterna (1994–1996). Um vampiro do século XIII torna-se um detetive moderno de homicídios no turno da noite, lutando para resolver crimes e manter seu parceiro de descobrir sua verdadeira natureza.

McCloud (1970–1977). Série sobre um delegado marshal do Novo México enviado para a cidade de Nova York para aprender métodos modernos de combate ao crime.

Missão Alien (1989–1997). Um detetive de Los Angeles é parceiro de um refugiado alienígena em uma série que utiliza alienígenas como metáforas para questões sociais.

Perry Mason (1957–1966, 1985–1993). Adaptação dos romances de Earl Stanley Gardner sobre um advogado de defesa que representa apenas clientes inocentes e geralmente revela o verdadeiro criminoso no tribunal.

Quincy, M.E. (1976–1983). Um médico legista de Los Angeles resolve homicídios e examina questões sociais. Um precursor de *CSI*, com muito menos ênfase em instrumentos forenses sofisticados.

Scooby-Doo, Cadê Você? (1969–1972). Clássico desenho animado da Hanna-Barbera sobre uma equipe de jovens investigadores e seu cão falante que geralmente descobrem que eventos sobrenaturais derivam de um cara esperto com uma fantasia engenhosa. Quanto menos se falar sobre as versões pós-1972, melhor.

The Sentinel (1996–1997). Detetive de polícia usa sentidos aprimorados para resolver crimes.

ÍNDICE

20 Regras Para Escrever Histórias de Detetives, 9.
A história quebra-cabeça, 11.
Abençoado, vantagem, 107.
Abordando abertamente uma testemunha, 51.
Acalmar Animal, mágica, 90.
Aconchegante, 9; *formato*, 22; *traçando*, 21.
Adaptação de enredos, 59, 67, 75, 83, 93, 99.
Adereços, 31.
Adivinhação, mágica, 89.
Adversários, 16.
Advogado de Defesa, modelo, 101.
Agência Pinkerton, 73.
Alcoolismo, desvantagem, 108.
Algemar, técnica, 112.
Algemas, 113.
Aliados, vantagem, 107.
Alterar Corpo, mágica, 90.
Alterar Feições, mágica, 91.
Analisar Mágica, mágica, 89.
Anonimato, 70.
Aporte, mágica, 91.
Arenques vermelhos, 27.
Armadura corporal, 113.

Armas de fogo, 113, 116.
Armas de fogo, 113.
Armas de Fogo/NT, perícia, 110.
Aromas do Passado, mágica, 90.
Arquétipos, 18.
Asfixia, 33.
Atalho, 15.
Atirados ao mar, 20.
Atravessar Terra, mágica, 91.
Aura Falsa, mágica, 91.
Aura, mágica, 89.
Aventuras individuais, 13.
Aviso de Miranda, 72.
Balas, 38.
Binóculos (NT5+), 113.
Bloqueador de Impressões, mágica, 91.
Bloqueio Mental, perícia, 110.
Briga, perícia, 110.
Burocratas, lidando com, 52.
Caligrafia, 38.
Câmeras (NT5+), 115.
Caminho de menor resistência, 8.
Campanhas, 13.
Capturadores de Ladrões Vitorianos, 65.
Cartógrafo, mágica, 89.
Causa da morte, 32, 33.

Cena de abertura, 20.
Cena de corrida, 25.
Cena de intimidação, 25.
Cena de luta, 25.
Cena de perseguição, 25.
Cena do crime, 31; *equipamento*, 114; *fantasia*, 83; *horror*, 93; *baixa tecnologia*, 59; *moderna*, 68; *ficção científica*, 75; *psíquica*, 98.
Cenas de ação, 25, 62.
Cenas de diálogo, 26, 45.
Cenas de entrevista, 26.
Cenas improvisadas, 25.
Cenas, 24.
Chantagem, 43.
Ciência forense realista vs. dramática, 33.
Ciência forense, 30, 68, 69, 71, 75, 85; *mecânicas de jogo*, 40; *realista vs. dramática*, 33.
Clérigos, 83.
Coadjuvantes, 18.
Código de Honra (Cavaleiros Detetives Particulares), desvantagem, 108.
Código de Honra (Detetives Particulares), desvantagem, 109.
Código de Honra (Policiais), desvantagem, 109.

- Compelir à Verdade, mágica, 89.
 Confissão, 62.
 Confrontação, 27, 62, 71, 78, 99; *mágica*, 86; *monstros*, 95.
 Conhecimento do Terreno, perícia, 110.
 Conselhos de escritores, 8.
 Consertar, mágica, 89.
 Construção gradual, 20.
 Contatos, vantagem, 107.
 Convocar Espírito, mágica, 85, 89.
 Corpo de Ar, mágica, 91.
 Corpo, identificando, 37.
 Corpos, descarte de, 34, 77.
 Criando problemas, 26.
 Criar Guerreiro, mágica, 91.
 Crimes da vida real, 5.
 Criminologia/NT, perícia, 110.
 Criminosos, 31.
 Cronologia, 79.
 Cúmplices, 51.
 Descarte de corpos, 34, 77.
 Desorientação, 7, 45.
 Despejo de informações, 76.
 Despertar, mágica, 89.
 Desvantagens, 16, 108–110.
 Desvitalizar o Ar, mágica, 91.
 Detalhes, 30.
 Detecção de Magia, mágica, 89.
 Detecção de Mentiras, perícia, 110.
 Detecção de Veneno, mágica, 89.
 Detectando mentiras, 55.
 Detectores de mentira, 78.
 Detetive Durão, modelo, 102.
 Detetive Genial, modelo, 103.
 Detetive particular, 12, 66, 100.
 Detetive Policial, modelo, 103.
 Detetive, moderno, 66; *nada tradicional*, 102.
 Detetives amadores, 58.
 Detetives modernos, 66.
 Detetives nada tradicionais, 102.
 Dever (Ética Jurídica), desvantagem, 109.
 Discursos na sala de estar, 28.
 Disfarce Ilusório, mágica, 91.
 Dispositivos da verdade, 77.
 Dívidas, desvantagem, 109.
 Divisão de Investigação de Dana, 96.
 DNA, 39.
 Documentos, 38.
 Durão, 9; *formato*, 22; *traçando*, 22.
 Ecos do Passado, mágica, 89.
 Eletrocussão, 35.
 Eliminar Odor, mágica, 91.
 Encerramento, 96.
 Enganando, 52.
 Entrilhamento, 7, 8.
 Envenenamento, 35–37.
 Envenenar Alimento, mágica, 91.
 Envolvimento do personagem, 19.
 Equipamento, 113.
 Escamotear Informação, mágica, 91.
 Escondendo pistas, 27.
 Esconder, mágica, 91.
 Escriba, mágica, 89.
 Especialista, 13, 94.
 Especialista, modelo, 104.
 Espingardas, 116.
 Espírito Conselheiro, vantagem, 112.
 Esquecimento, mágica, 91.
 Estigma Social, desvantagem, 109.
 Estojo de munição, 38.
 Estragar, mágica, 91.
 Etiquetas inteligentes, 77.
 Evidência latente, 31.
 Evidência, 31, 69, 95; *de magia*, 84.
 Explicação, 76.
 Farsa, 52.
 Favor, vantagem, 107.
 Fazendo as pessoas falarem, 50.
 Ferimentos, 37.
 Fofoca, 62.
 Fontes, 69.
 Formato misto, 15.
 Furto, 41.
 Gancho, 19.
 Gênio excêntrico, 12.
 Geovisão, mágica, 89.
 Gerar Odor, mágica, 91.
 Gerenciamento de informações, 7, 8.
 Golpe duplo, 27.
 Guarda-Mágica, mágica, 89.
 Guilda dos localizadores, 88.
 Guilda dos magos, 88.
 Hacking de Computador/NT, perícia, 111.
 Hacking, 53.
 Herdeiro, vantagem, 107.
 Hierarquia Policial, vantagem, 107.
 História, mágica, 89.
 Histórias com engodos, 11.
 Homicídio ou suicídio, 32.
 Hora da morte, 32.
 Horror falso, 95.
 Identificando um corpo, 37.
 Identificar Mágica, mágica, 89.
 Ilusão Simples, mágica, 91.
 Imagens do Passado, mágica, 89.
 Imitar Voz, mágica, 91.
 Imprensa, 71.
 Impressões digitais, 31, 39, 60, 70, 95.
 Imunidade à Sujeira, mágica, 91.
 Incêndio criminoso, 42.
 Indomável, vantagem, 107.
 Inimigos, desvantagem, 109.
 Inquisição, 58, 64.
 Insignificância, mágica, 91.
 Inspetor de Incêndio, modelo, 104.
 Inspiração, 5.
 Interrogando os mortos, 85.
 Interrogatório, 56, 65, 72, 86.
 Interrogatório, perícia, 111.
 Intimidando uma testemunha, 52.
 Intolerância (Não Policiais), desvantagem, 109.
 Investigação policial, 10; *formato*, 23, *traçando*, 22.
 Investigação, 69; *baixa tecnologia*, 60; *cenar*, 24; *ficção científica*, 76; *mágica*, 84.
 Investigações disfarçadas, 63, 74.
 Investigador de seguradoras, 41, 101.
 Investigadores psis, 98.
 Investigadores, como monstros, 94; *fantasia*, 82; *horror*, 93; *baixa tecnologia*, 57; *modernos*, 67; *ficção científica*, 75; *psis*, 98.
 Invisibilidade, mágica, 91.
 Juiz, 73.
 Julgamento, 63, 71, 72, 87; *por combate*, 63.
 Juramentos, 57, 63.
 Júri, 73.
 Jurisdição, 58, 67.
 Jurisprudência, perícia, 111.
 Lanternas, 116.
 Legista, modelo, 105.
 Leitura da Mente, mágica, 89.
 Leitura do Corpo, mágica, 90.
 Lidando com burocratas, 52.
 Limpar, mágica, 91.
 Linguagem corporal, 56.
 Localizador, mágica, 85, 90.
 Magia improvisada, 83.
 Magia, 82; *improvisada*, 83.
 Mágicas do investigador, 89, 90.
 Mágicas para criminosos, 90–92.
 Mágicas, 89–92, e perícias, 86.
 Mago Investigador, modelo, 105.
 Magos, 83.
 Manchas de sangue, 31.
 Manipular, mágica, 91.
 Marca de Cain, 16.
 Marcas de ferramentas, 40.
 McGuffin, 11.
 Mecanismo da morte, 32.
 Medidas, mágica, 90.
 Meios, 17, 32.
 Memória Falsa, mágica, 91.
 Memória, 49, 50, 99.
 Memorizar, mágica, 90.
 Mentiras, detectando, 55.
 Métodos de interrogatório, 50.
 Mistérios de baixa tecnologia, 57.
 Mistérios de fantasia, 82.
 Mistérios de ficção científica, 74.
 Mistérios de horror, 92.
 Mistérios de quarto fechado, 11, 74.
 Mistérios de quebra-cabeça, 13, 27.
 Mistérios de super-heróis, 98.
 Mistérios paranormais, 82.
 Mistérios psíquicos, 97.
 Mistérios, e outras aventuras, 6; e *personagens*, 11; *fantasia*, 82; *super-heróis*, 98; *horror*, 92; *baixa tecnologia*, 57; *moderno*, 66; *paranormal*, 82; *psíquico*, 97; *ficção científica*, 74.
 Mobilidade, 70.
 Modelos, 101–107.
 Modo da morte, 32.
 Monstros como investigadores, 94.

Morte, 32.
 Motivação, 100.
 Motivo, 16, 32.
 Mundos Infinitos, 78.
 Na sala de interrogatório, 28.
 Neutralizar Veneno, mágica, 91.
 No covil, sob a mira de uma arma, 28.
 Novelos de barbantes, enredo, 14, 67.
 O Pirralho Intrometido, modelo, 106.
 Observado, vs. visto, 30.
 Ocultar Emoção, mágica, 91.
 Ocultar Magia, mágica, 92.
 Ocultar Objeto, mágica, 92.
 Ocultar Pensamentos, mágica, 92.
 Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT, perícia, 111.
 Operação de Computadores/NT, perícia, 111.
 Oportunidade, 17.
 Oratória, perícia, 112.
 Ordálios, 57, 63.
 Passado, 100.
 Pegadas Falsas, mágica, 92.
 Percepção de Emoção, mágica, 90.
 Percepção de Inimigos, mágica, 90.
 Percepção de Observação, mágica, 92.
 Percepção de Veracidade, mágica, 90.
 Percepção, 46–48, 99.
 Perícia Forense/NT, perícia, 111.
 Perícia Profissional (Agente da Lei), perícia, 111.
 Perícia Profissional (Bombeiro), perícia, 112.
 Perícias sociais, 56.
 Perícias, 110–112.
 Perícias, e mágicas, 86.
 Perseguição, perícia, 112.
 Perspectivas alienígenas, 78.
 Persuasão, mágica, 90.
 Pesquisa, 94.
 Pistolas, 114.
 Poderes Legais, vantagem, 107.
 Polícia, 100, trabalhando com a, 54.
 Policial, 12.
 Possessão, mágica, 90.
 Preparação, 5.
 Pressupostos, 48.
 Princípios de design, 7.
 Privacidade, 77.
 Procedimentos policiais, 31.
 Projetor de Líquidos/NT, perícia, 112.
 Prontidão, mágica, 90.
 Psi Particular, modelo, 106.
 Psicologia, perícia, 112.
 Psicossondas, 77.
 Psi-nvestigadores Públicos da Estação Tau, 99.
 Punição, 64, 73, de fantasia, 87.
 Purificar, mágica, 90.
 Queimaduras, 37.
 Quietude, mágica, 92.
 Rastreamento, 46, 101.

Rastrear Teleporte, mágica, 90.
 Rastrear, mágica, 90.
 Receptadores, 42.
 Reconstruir Mágica, mágica, 90.
 Recordar, mágica, 90.
 Regra dos sete, 7, 18, 27.
 Regras básicas, 5.
 Regras de influência, 53.
 Regras de reação, 53.
 Regras expandidas de influência e reação, 53.
 Reivindicar Hospitalidade, vantagem, 108.
 Remover Aura, mágica, 92.
 Repelir (Animal), mágica, 92.

Serralheiro, mágica, 92.
 Simulação de julgamento, 73.
 Soando culpado, 45.
 Sonda Mental, mágica, 90.
 Sprays defensivos, 114.
 Status, 58.
 Status, vantagem, 108.
 Sugestão, mágica, 50, 92.
 Suicídio, ou homicídio, 32.
 Super-heróis, 98.
 Suspense, 10; *formato*, 24; *traçando*, 23.
 Tabelas de armas, 117.
 Talento, vantagem, 108.
 Tasers, 114.



Repetição, 45.
 Reputação (Agente Pinkerton), vantagem, 108.
 Reputação, desvantagem, 110.
 Reputação, vantagem, 108.
 Resguardar, mágica, 92.
 Resíduo de pólvora, 39.
 Resolução, 29.
 Respingos de sangue, 39.
 Resposta do vilão, 29.
 Restaurar Memória, mágica, 90.
 Resumo, 76.
 Revólveres, 115.
 Riqueza, vantagem, 108.
 Santuário, mágica, 92.
 Segredo, desvantagem, 110.
 Senso do Dever (Cliente), desvantagem, 110.
 Sentido Aguçado, mágica, 90.
 Sentidos Aguçados, vantagem, 108.
 Sequestro, 43.

Testemunha, 44, 46, 47–49, 52, 69, 95, 99; *lidando com*, 52; *interrogando*, 61.
 Torpor, mágica, 92.
 Tortura, 62, 65, 87.
 Trabalhando com a polícia, 54.
 Typecasting, 18.
 “Twelve Notes on Murder,” 8.
 Universal Seguros, 79.
 Vantagens, 107, 108, 112.
 Ver Receita, mágica, 90.
 Ver Segredos, mágica, 90.
 Verificações de antecedentes, 101.
 Viagem no tempo, 78.
 Viagem no Tempo, mágica, 90.
 Vigiar, 70.
 Vigilante, 96, 99.
 Vilão, 16.
 Visto, vs. observado, 30.
 Vítima, 18.
 Vozes, mágica, 92.

Uma Dama Entra Pela Sua Porta ...

Um cadáver no chão, sem testemunhas, e uma sala cheia de suspeitos com álbis perfeitos. Você consegue encontrar o assassino e levá-lo à justiça? Aprenda os segredos da ficção de mistério — e o que funcionará e o que não funcionará em mistérios de RPG. Aprenda a ser um investigador melhor. Descubra os problemas que você provavelmente encontrará em um mistério de baixa tecnologia, alta tecnologia, futurista, mágico ou de horror.

GURPS Mistérios aborda:

- A criação de mistérios como aventuras independentes, parte de uma campanha existente ou como uma campanha por si própria, com discussões específicas sobre cenários de baixa tecnologia, modernos, futuristas, mágicos e de horror.
- A preparação da cena do crime, incluindo informações forenses detalhadas sobre causas de morte, métodos de investigação e uma cronologia forense.
- A criação de vilões interessantes e correspondência de suas desvantagens com seus motivos e meios de cometer um crime.
- Um sistema de criação de personagens baseado em modelos para investigadores icônicos, incluindo o detetive genial, o detetive durão, detetives policiais, mágicos investigadores e até mesmo aquele “pirralho intrometido”.
- Exemplos de agências de detetives e de investigações para contratar ou desafiar os personagens.
- Regras ampliadas para interrogar e interagir com PdMs.



***GURPS Mistérios**, escrito pela autora de **GURPS Polícia**, é projetado tanto para o Mestre que deseja criar e conduzir aventuras de mistério quanto para os jogadores que desejam interpretar investigadores em qualquer cenário.*

por Lisa J. Steele Editado por Alain Dawson e Scott Haring

Arte da Capa e Ilustrações por Bob Stevlic



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com